N. 8 - GENNAIO 1989

Direttore
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione tecnica
ENRICO DI ZENOBIO

Segreteria di Redazione
SILVIA MAIER

Grafica
NADIA MARINI

Fotografie
MARIUS LOOK

Copertina
FRANCO TEMPESTA

Disco a cura di
CARLO CATTONI

Hanno collaborato: Giulio Bonifazi, Marco Brovelli, Carlo Cattoni, Elio Ferrari, Simone Fiocchi, Maurizio Giunti, Guido Quaroni, Alberto Ranzani, Ricky Sword.

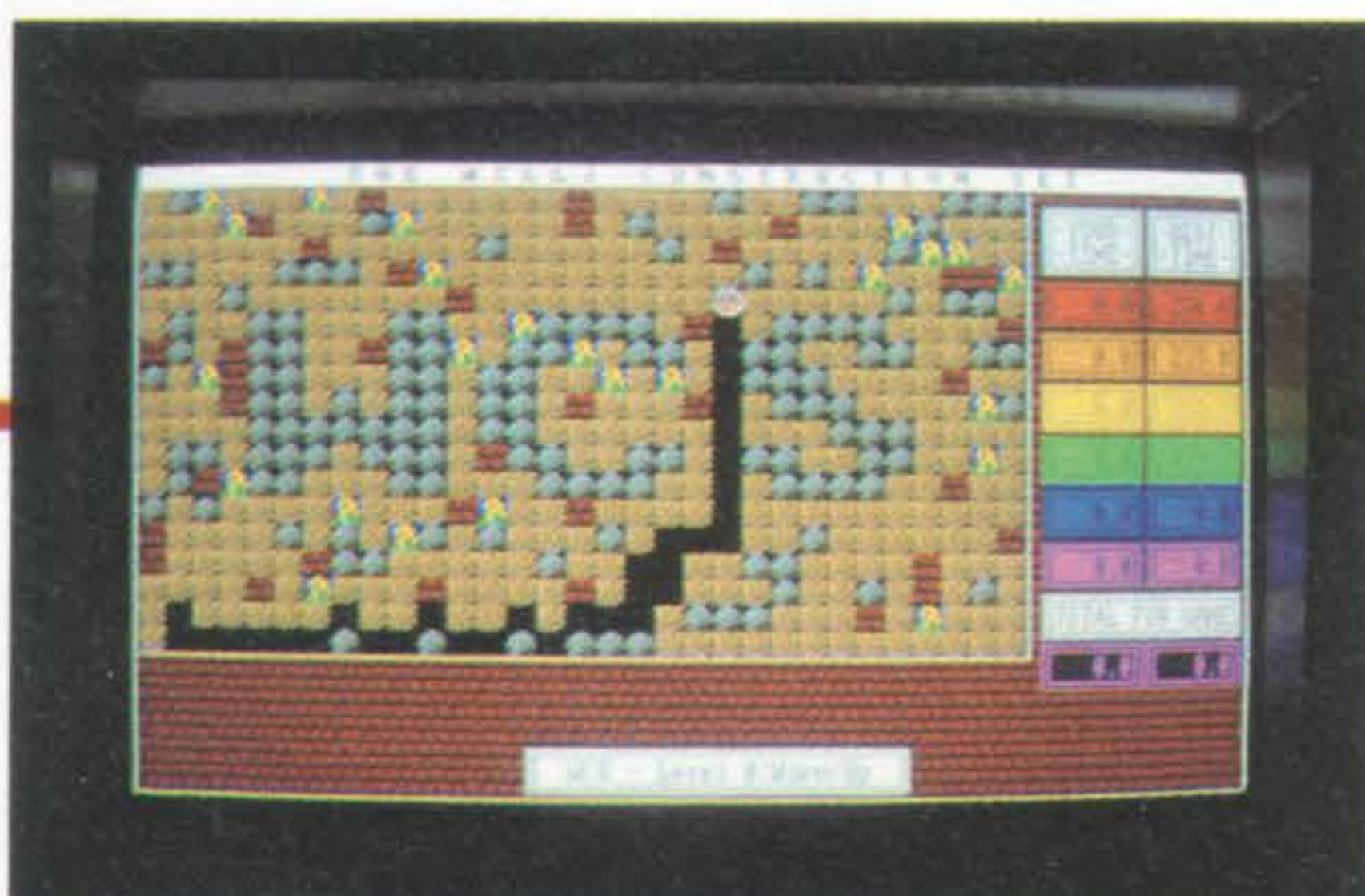
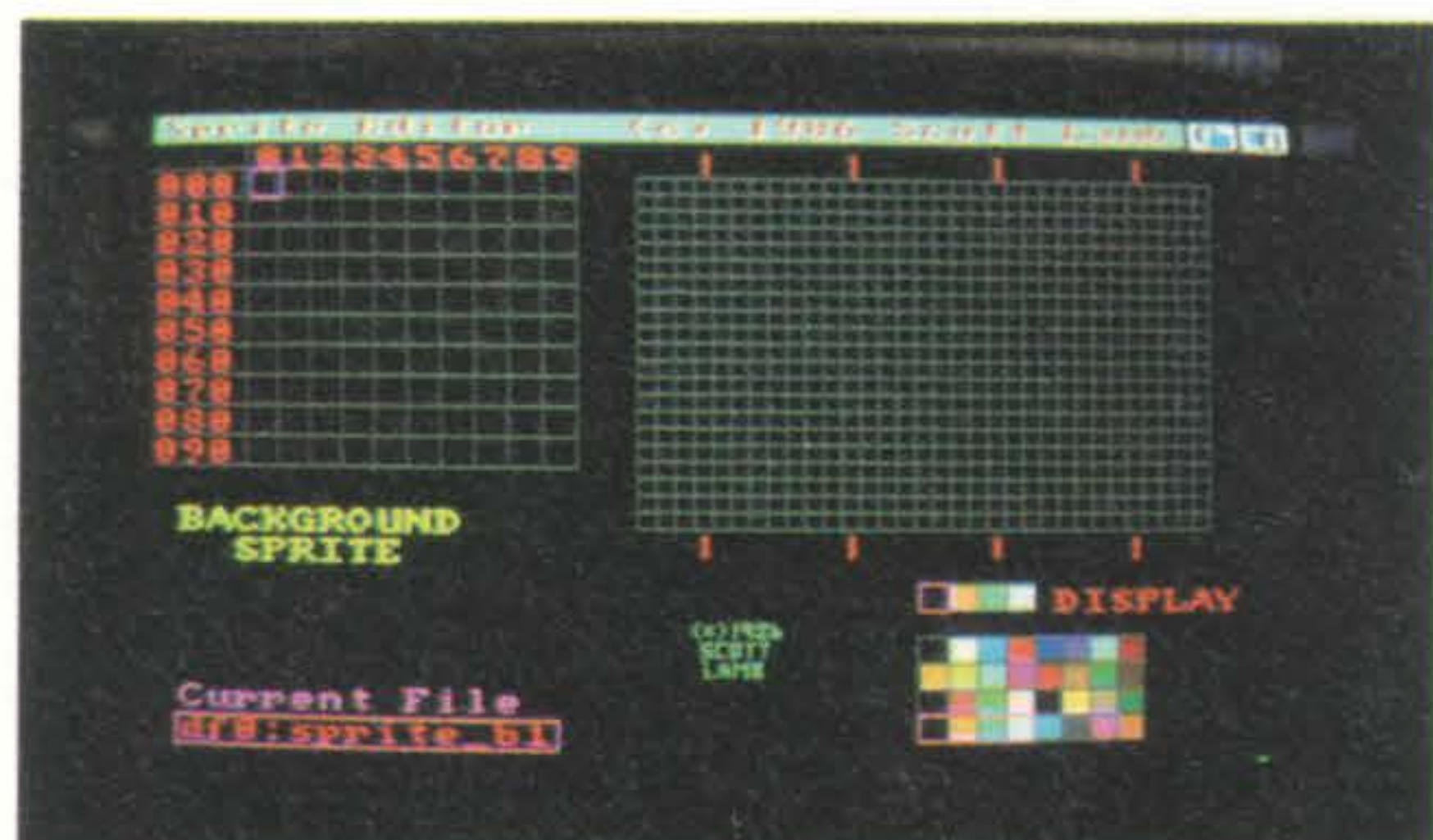
Redazione
C.so Vitt. Emanuele 15
20122 Milano
tel. 02/797830

Amministrazione, Redazione, Pubblicità, Arcadia srl: C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Fotocomposizione: Composit, selezioni colore e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Cernusco S/N (MI). Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Amiga Byte è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al n. 215 il 29 marzo 1988. Resp. Sira Rocchi. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

IL MENU

SUL DISCHETTO...

Il nuovo anno di Amiga Byte è inaugurato da un dischetto molto vario ed incredibilmente pieno.
I giochi sono degnamente rappresentati da WILLI CONSTRUCTION SET, uno splendido arcade completo di editor per la costruzione dei vostri schermi di gioco.
Le avventure affidano il loro stendardo ad EXCALIBUR, sfida inedita che segue il filone inaugurato da "La Casa".
Il cassetto degli HACKS contiene invece tre semplici e divertenti divertissement, ROBOTROFF, MUNCHO e VIACOM, che non servono a nulla se non a farsi quattro sane risate, soprattutto se lanciati all'insaputa di qualche amico (e magari sul suo Amiga...).
Ma le applicazioni serie non sono trascurate: VPG (VIDEO PATTERN GENERATOR) è un utile programma che vi aiuta a tarare

correttamente il monitor;
PPAGE_ANY_FONTS è un'eccezionale utility di pubblico dominio che vi permetterà di utilizzare una qualsiasi stampante ad aghi con il magnifico «Professional Page».
Il cassetto delle MICROUTILITIES, poi, contiene tre programmini corti, QMOUSE, LACETOGL, SCNSIZER, che scoprirete essere di notevole utilità.
Abbiamo inserito nel drawer WHEREIS un nuovo potentissimo comando (in due versioni) da aggiungere al vostro Dos, che consentirà a chi usa di frequente la Cli di localizzare qualsiasi file in qualsiasi directory.
LABELMASTER 2 è dedicato a coloro che necessitano di un semplice ma efficace programma di stampa di etichette, mentre lo SPRITE EDITOR permetterà a tutti di creare facilmente gli sprite da utilizzare nei propri programmi.
Nel cassetto ACOPIER è disponibile il famoso copiatore omonimo, nella versione di pubblico dominio: ACOPIER è compatto, poco appariscente ma risulta ancora uno dei copiatori più potenti, adattissimo per creare backup di sicurezza dei propri dischi.
Nel drawer VS3D infine, troverete i file da utilizzare con il Videoscape 3D (come da relativo articolo), che consentiranno a chi di voi ama la grafica di realizzare una splendida animazione.
Nel cassetto BASIC c'è invece un utile e didattico programmino che permette di utilizzare anche da Basic i comandi del Dos.
Una raccomandazione, la solita: leggete attentamente le istruzioni incluse in ogni cassetto prima di far girare il programma relativo!

Express paint

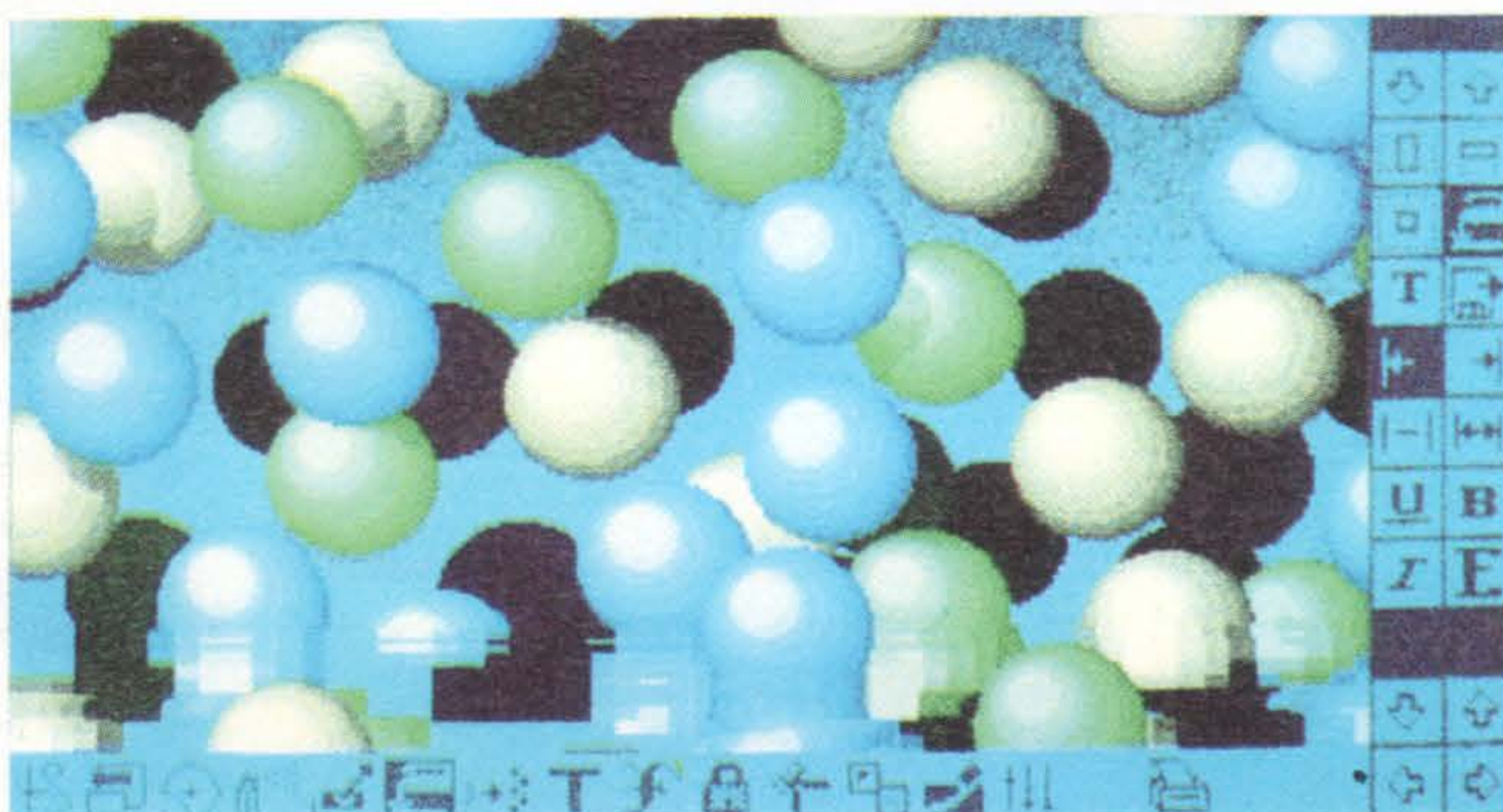
Vediamo in dettaglio l'ultima versione di un programma finora poco considerato ma potentissimo e di una facilità d'uso eccezionale.

di ENRICO DI ZENOBIO

Sembrerebbe inutile affermare che la caratteristica peculiare di Amiga è la grafica, poiché questa frase è già stata scritta e letta centinaia di volte. In questo caso però è d'obbligo, perché ci accingiamo a sviscerare uno degli ultimi programmi grafici arrivati, l'«Express Paint» versione 2.2 (citare la versione è d'obbligo perché le differenze rispetto alle precedenti sono notevoli). Ma procediamo con ordine.

Il manuale d'uso del programma è indispensabile data la particolare struttura di quest'ultimo. Per accedere alle centinaia di opzioni è necessario infatti clickare una delle 15 icone visibili nella parte più bassa dello schermo, a ciascuna delle quali corrispondono ulteriori gadget che appaiono sulla destra del monitor.

I COLORI

Prima di addentrarci nella spiegazione di queste operazioni, parliamo però della selezione dei colori di foreground e background: immediatamente sotto la barra dei menu (dove è visibile la scritta «Express Paint») vengono rappresentati tutti i colori disponibili; i due rettangolini sull'estrema destra invece indicano proprio gli attuali colori scelti per il fore/background. Appena caricato il programma, non potrete certo scorgere il rettangolino di sinistra visto che esso è dello stesso colore dell'attuale background; perciò, non preoccupatevi. Per cambiare il colore del foreground (in pratica, quello dell'inchiostro) portatevi su uno dei colori, sotto la barra, e clickate il pulsante sinistro: vedrete di conseguenza la variazione del rettangolino in fondo. Per modificare invece quello del background (impropriamente quello della carta, cioè dello sfondo) dovete compiere la stessa operazione tenendo premuto lo SHIFT.

LE FRECCE

Non vi sono sfuggite, naturalmente, le quattro frecce disegnate nell'angolo basso destro e certo avrete capito a cosa servono: poiché il programma supporta anche l'Overscan, le frecce si rendono necessarie per scrollare, ovvero per far scorrere, il disegno sul video. L'unica cosa da dire è che se vi clickate sopra premendo lo Shift, lo scroll sarà molto più rapido, mentre premendo il Control arriverete agli estremi della pagina. Infine, non possiamo tralasciare l'ottimo Zoom Lens che si attiva tenendo schiacciato il pulsante destro del mouse: provate a muovere quest'ultimo e, magicamente, al posto delle quattro frecce apparirà un quadrato che rappresenta un ingrandimento della zona circostante il puntatore, indicato da un puntino verde lampeggiante. È senza dubbio un'ottima idea, perché si rivela utilissima qualora dobbiate correggere il colore di qualche singolo pixel, op-

Ecco, ben visibili, tutte le opzioni del Fill tool, certamente il più potente e sofisticato.

pure far combaciare due linee; senza contare che, automaticamente, vengono mostrate anche le coordinate. Quando userete le varie opzioni che ci accingiamo ad illustrare, ricordate di usare questo Zoom Lens.

LE ICONE

D'ora in avanti è d'obbligo che abbiate sotto gli occhi la figura 1: in questo disegno, fatto con lo stesso «EP», sono raffigurate tutte e 15 le icone con le loro relative opzioni. Partendo dalla sinistra esse indicano:
— **sketch tool**, per disegnare linee e punti;
— **box tool**, per disegnare oggetti rettangolari;
— **arc-circle tool**, per il disegno di archi e cerchi;
— **spray tool**, per il caratteristico effetto spray;
— **brush tool**, per aggiungere sul disegno i brush;
— **fill tool**, per riempire un'area con un colore, un pattern o un file di testo;
— **text tool**, per posizionare una linea di testo;
— **font tool**, per selezionare il tipo di font;
— **lock tool**, per preservare un'area da possibili errori;
— **cut tool**, per tagliare pezzi del disegno da usare come brush;
— **special effects tool**, per modificare i brush ottenuti;
— **erase tool**, per cancellare una zona o l'intero disegno;
— **palette mixer tool**, per cambiare i colori della palette;
— **printing tool**, per stampare il disegno.

Disegno «pasticciato» usando lo Spray tool, con diverse intensità, sulle varie opzioni.

Tutti i tool sono ottenibili premendo i 17 tasti della prima fila della tastiera; in pratica, il primo tool corrisponde al tasto «'» e l'ultimo sarà l'HELP per l'undo.

Analizziamo ora i tool più importanti ed anticipiamo che, quando affronteremo le opzioni ad essi legate, partiremo dalla prima in alto a sinistra, per passare a quella di fianco, indi di nuovo sotto a sinistra, e così via.

SKETCH TOOL

Partiamo dal primo tool che serve per tracciare linee o punti: appena l'avrete selezionato appariranno, sulla destra, le varie opzioni. I primi tre gadget sono fondamentali perché vi permettono rispettivamente di disegnare a mano libera premendo il pulsante sinistro, di tracciare li-

Visione d'insieme di tutti i tool con i relativi gadget: da tenere sempre a portata di mano per una rapida consultazione.

nee in qualunque direzione, oppure soltanto perpendicolari. Se selezionerete le due freccioline la vostra retta terminerà con una freccia, molto utile in certi casi. Gli ultimi quattro gadget decidono la grandezza del pennello con cui disegnare mentre tutti quelli precedenti, che sono ben 16, selezionano il tipo di tratto. Ovviamente il primo che trovate già selezionato in figura 1 è il classico continuo, mentre a fianco troviamo il tratto a puntini regolari, e così via.

BOX TOOL

Intuitivamente, questo tool permette di creare box di qualsiasi dimensione, vuoti o pieni. Il primo gadget selezionato in figura 1 è il classico box vuoto: posizionate il puntatore in qualche punto dello schermo e clickate. Spostate ora il mouse per decidere le dimensioni. Se adesso volete spostare il vostro box, muovete il mouse tenendo schiacciato lo SHIFT quindi, quando tutto è a posto, clickate nuovamente il pulsante sinistro. La possibilità di spostare una particolare struttura premendo lo Shift è valida in quasi tutte le opzioni, perciò non staremo a ripeterla ogni volta. Il secondo gadget disegna un box e lo riempe del colore della penna, mentre il terzo lo colma con il pattern scelto. Per far ciò basta clickare sulle due frecce: sulla destra dello schermo appariranno, di volta in volta, i vari «cuts» (tagli); fermatevi su quello che vi piace di più, ricordando che il programma ne ha cinque per default ma che potete crearne voi stessi con l'apposito tool (che esamineremo dopo). Il quarto gadget serve per avere un effetto di negativo nei disegni a due colori, mentre i due successivi fanno comparire una griglia in una parte dello schermo il primo, oppure sull'intero disegno il secondo. Per avere una vera e propria griglia dovete modificare i parametri dell'opzione GRAPHICS del menu MODES (il valore di GRID). Gli altri gadget sono gli stessi visti in precedenza.

Box a volontà: vuoti o pieni, l'Express Paint è davvero impressionante per velocità.

ARC TOOL

L'opzione che vedete selezionata in figura serve per tracciare una circonferenza: clickate una prima volta, decidete il raggio e clickate di nuovo. Ovviamente lo stesso discorso vale per l'ellisse, mentre le altre opzioni meritano una spiegazione a parte. La seconda opzione permette di disegnare archi di cerchio: clickate per avere il centro quindi, premendo lo Shift, muovete il mouse. I due gadget sottostanti consentono di unire due punti con una linea curva: nel primo caso dovete clickare, spostarvi nel punto finale della vostra ipotetica curva, quindi muovere il mouse. Nell'altro caso, bisognerà ripetere la stessa operazione ma dovrete anche premere ALT muovendo il mouse. L'ultimo gadget infine, se attivato insieme all'arco disegna un settore circolare.

SPRAY TOOL

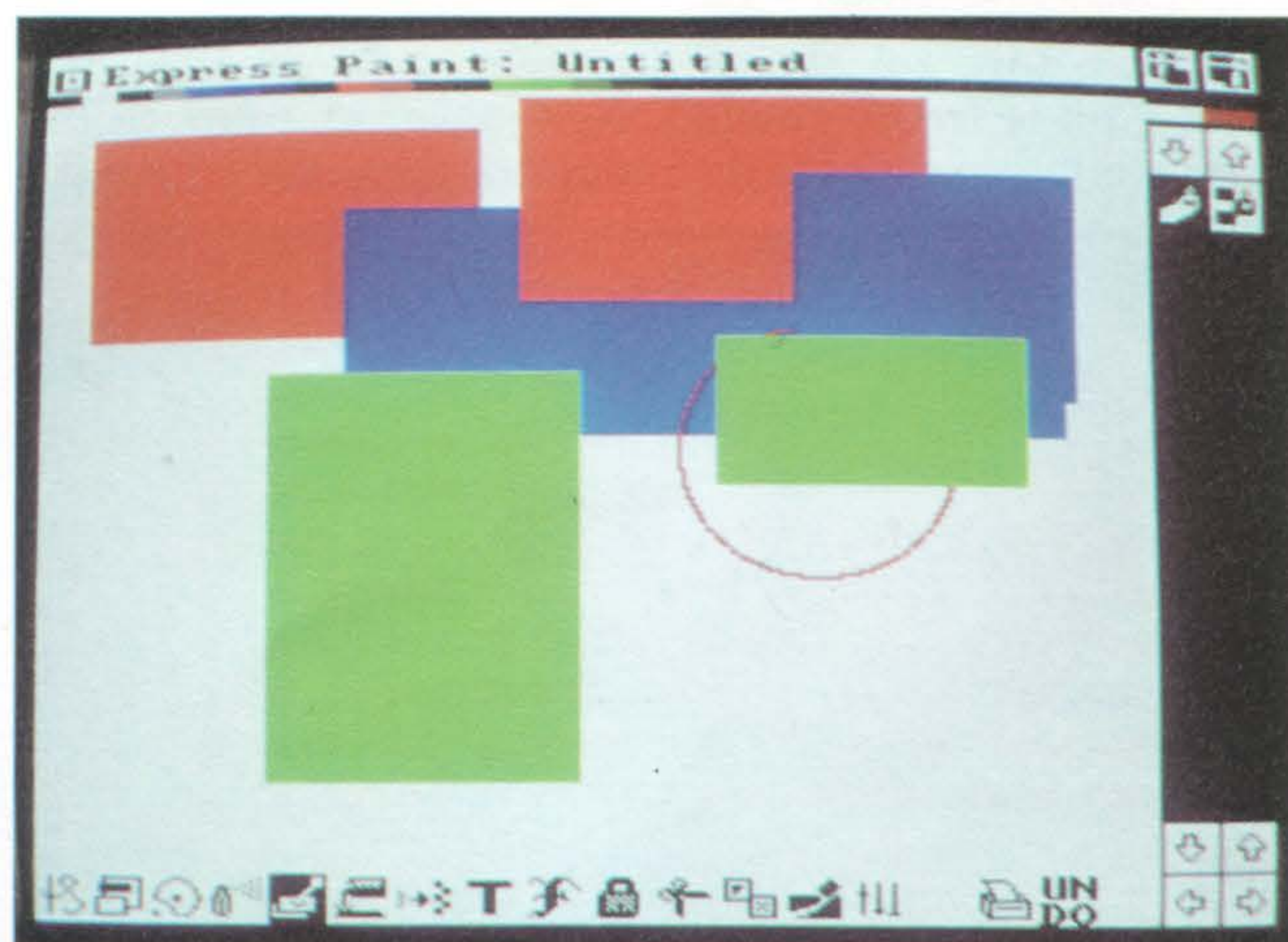
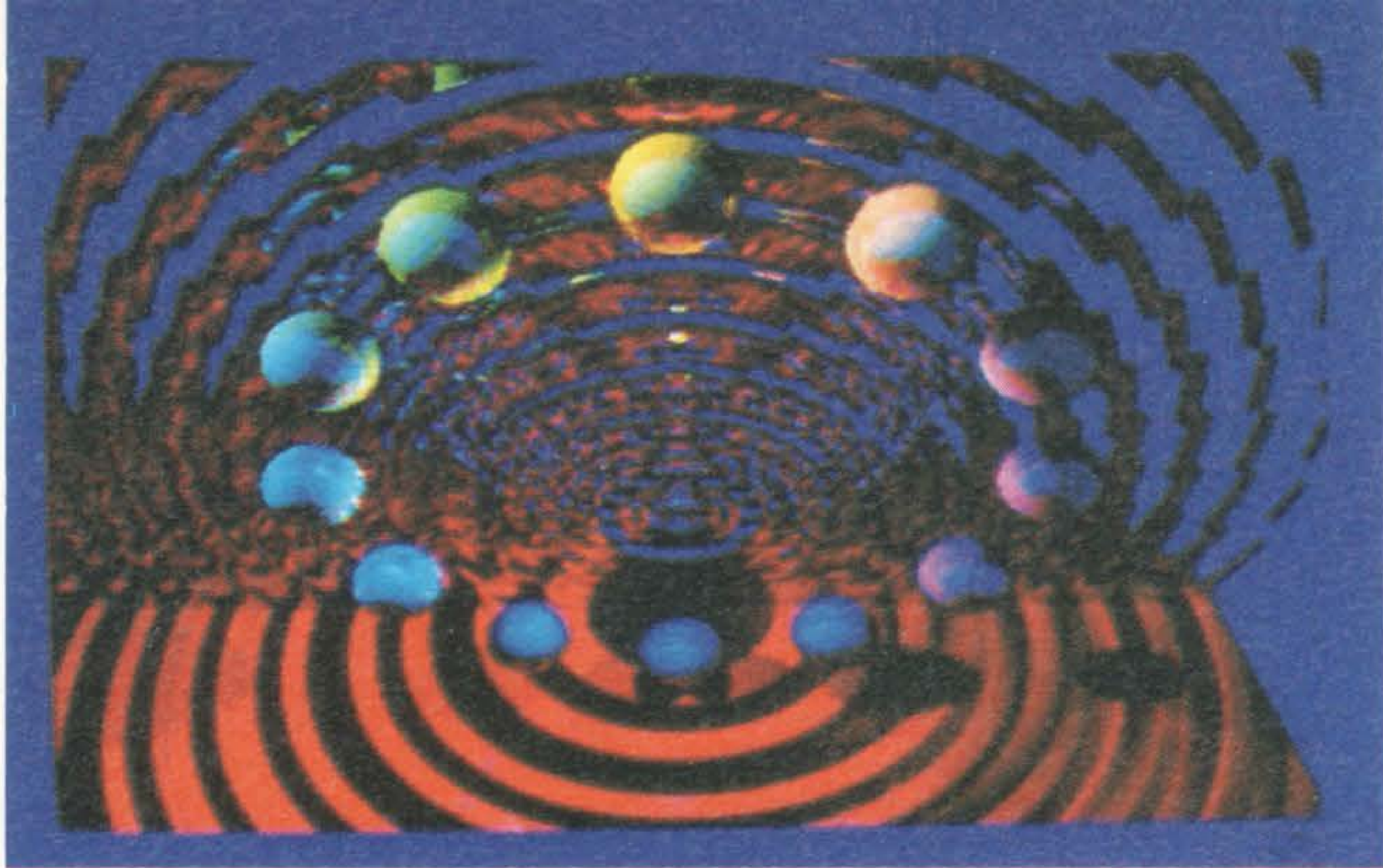
I primi due gadget servono per attivare lo spray in qualunque zona dello schermo, mentre i due successivi, se attivati, permettono di usare lo spray in zone di colore diverso da quello dello sfondo (il primo) o viceversa, consentono cioè di colorare lo sfondo e non la parte di

colore diverso. Per prova, disegnate vari box di diverso colore, indi selezionate le due opzioni, e vedrete! La quinta opzione rende il colore dello spray uguale a quello del background: in pratica, se lo sfondo è bianco e la zona è rossa, all'esterno della parte colorata i pixel saranno rossi ed all'interno bianchi. Selezionando quella grossa S avrete lo spray dello stesso colore della zona in cui vi trovate, utile se volete pulire qualcosa. A volte può essere importante cambiare, ovvero variare l'intensità, di un dato colore scelto. Gli ultimi due gadget diminuiscono ed accentuano il colore della figura che state «spruzzando», tendendo al colore bianco ed al nero rispettivamente. Infine, trovate gli slider che modificano la densità dei pixel orizzontali (X), verticali (Y), globali (D) e la gradazione del colore (M).

BRUSH TOOL

Anche qui trovate le due frecce per selezionare il tipo di brush da usare e, immediatamente sotto, i due gadget per disegnare rispettivamente un brush dietro l'altro, oppure uno alla volta.

FILL TOOL. I gadget relativi a questo tool si dividono in tre sezioni. In alto abbiamo le solite due frecce; immediatamente sotto, quattro gadget per i relativi tipi di fill: gli ultimi dieci servono per lavorare sui file di testo. Il gadget che vedete selezionato in figura 1 rappresenta il fill standard: se non selezionate, mediante le frecce, nessun brush, colorerete tutta la zona chiusa compresa nel rettangolo che voi definite con il colore attuale. Quando avrete scelto le dimensioni del rettangolo, clickate: il programma attende che scegliate un nuovo colore o un brush, e che clickiate nuovamente all'interno del rettangolo. I primi tre gadget servono per decidere la distorsione da calcolare quando usate un brush: senza dubbio gli effetti migliori si ottengono con il terzo, che esegue i conti su entrambe le direzioni, mentre gli altri lo fanno soltanto sull'altezza e sulla larghezza. Per esempio, dopo aver tracciato una circonferenza, selezionate uno dei brush di default, magari quello con le X, quindi il terzo gadget (quello con il quadratino al centro), e definite il rettangolo in modo da comprendervi l'intero cerchio: osservate il risultato.

Passiamo ora a spiegare come si può inserire del testo in una figura: innanzitutto dovrete caricare un file ascii clickando sull'i-

Dimostrazione dell'uso del Cut tool in modo normale, considerando trasparente il contorno.

cona del dischetto, quindi il gadget raffigurante la T verrà automaticamente attivato. A questo punto non dovrete far altro che selezionare, con il solito rettangolo, la zona in cui volete inserire il testo: clickate dentro il rettangolo ed osservate. Potete agire sullo stile del testo mediante gli ultimi quattro gadget (U, B, I, E) e sulla sua composizione (giustificato a sinistra, destra, al centro o flush) mediante i precedenti quattro, quelli con le piccole frecce. Questa è senza dubbio l'opzione principe di «Express Paint», peraltro presente anche nelle precedenti versioni.

MAGNIFY TOOL

Appena lo avrete attivato, apparirà sullo schermo un piccolo rettangolino, che costituirà la vostra lente d'ingrandimento: portatela sul punto desiderato e quella zona verrà enormemente ingrandita per poter lavorare sui singoli pixel. Con le frecce potete muovere la porzione di disegno da visualizzare, ricordando che il Lens Zoom è sempre attivo e pronto al vostro servizio.

TEXT TOOL. Selezionata questa opzione, apparirà un requester nel quale dovrete digitare la vostra frase: muovete il mouse e clickate, sapendo che il puntatore costituisce l'angolo in basso a sinistra della scritta. Ora potete agire sulla scritta modificando lo stile, come nel caso precedente; in più, c'è la possibilità di avere il testo normale (la prima A), oppure di forzare la presenza del colore di background anche se il colore sottostante è diverso (il gadget a fianco), o anche di fare in modo che l'inchiostro del testo risulti sempre leggibile rispetto al colore dello sfondo in cui si trova, indipendentemente dal colore della vostra penna. Infine, potete scambiare il colore dell'inchiostro con quello della carta. Quando avrete ottenuto il risultato voluto, dovrete clickare sul simbolo di Amiga, quella sorta di V e, per terminare, su Stop, ricordando però che i risultati delle opzioni che agiscono sul colore sono visibili soltanto dopo aver clickato sull'apposito simbolo (V). Parliamo qui anche del **FONT TOOL**, che permette di selezionare il tipo di font: automaticamente il programma visualizza tutti quelli della directory FONTS perciò, se volete prelevare font da qualche dischetto, dovete digitare in cli il classico:

ASSIGN FONTS: DF1: FONTS

supponendo che in df1 si trovino i nuovi font.

Schermatina dimostrativa dell'uso del testo come pattern per il Fill.

LOCK TOOL

Questa potente opzione serve per definire una parte del disegno come intoccabile, in maniera da poter essere ripristinata in caso di successivo errore. In pratica, non è altro che un piccolo archivio di brush. I primi due gadget svolgono la funzione di ripristinare una particolare zona (il primo), oppure di restaurare tutte le zone precedentemente salvate (il secondo). I due gadget sottostanti eliminano una (il primo cestino) o tutte (il secondo, quello con i tre cestini) le zone salvate. Ma come si fa a definire una parte del disegno da preservare? È semplice, poiché, selezionata l'icona del lucchetto, automaticamente potete definire con il solito rettangolo la o le zone da assicurare. Le due frecce servono per evidenziare le parti del disegno che sono state già salvate (con un rettangolo verde); quindi, quando volete ripristinare qualcosa, clickate sulle frecce, indi sul primo gadget, con il lucchetto. Se volete rimettere tutto quello che avevate salvato al proprio posto, clickate sui tre lucchetti ed il programma lo farà, dietro vostra conferma, automaticamente. Senza dubbio un'ottima opzione che, se usata opportunamente, si rivela molto efficace (memoria permettendo, ovviamente).

CUT TOOL

Siamo finalmente arrivati al classico cut (taglia): questa opzione serve per tagliare parte del disegno da riutilizzare come brush, per effetti speciali o per altro. Per vedere quello che già c'è nel buffer, clickate sulle solite due frecce; il gadget raffigurante il 2 serve per duplicare il brush attualmente visualizzato, il cestino per cancellarlo. Il terzo ed il quarto gadget sono i Mask gadget: anche se l'operazione di taglio di per sé è semplicissima, visto che basta scegliere le dimensioni del solito rettangolo e clickare, in realtà, poiché il programma rende trasparente la regione che ha lo stesso colore del background, si rende necessario l'intervento sui colori se effettivamente volete considerare come brush TUTTO quello che avete tagliato. Provate a tagliare una zona formata da una scritta nera su sfondo bianco supponendo che anche i colori selezionati siano gli stessi (carta nera ed inchiostro bianco); nella finestra di Cut, sulla destra, vedrete soltanto un rettangolo nero: clickate sul terzo gadget (non contate le frecce) e magicamente apparirà il vostro tratto. Se clickerete sul gadget a fianco otterrete l'effetto opposto. Facciamo un esempio pratico: disegnamo tre rettangoli colorati (rosso, blu e verde) abbastanza vicini e tagliamone una parte in modo che tutti e tre i colori siano presenti. Noterete che la zona esterna ai colori è colorata di nero, a segnalare che, qualora venga usata come brush, essa sarà trasparente, cioè inesistente, mentre se la vogliamo includere dobbia-

(segue a pag. 40)

Operazione copia

Diamo un'occhiata ai copiatori più diffusi cercando di determinarne pregi e difetti, cronometrando i tempi di lavoro di ciascuno di essi.

di ELIO FERRARI

Una delle operazioni più diffuse tra i possessori di personal computer è quella di copiare montagne di dischetti, siano essi programmi o soltanto dati. Non tutti, però, conoscono i vari copiatori e le loro principali caratteristiche. Chiariamo subito che con il verbo copiare non ci si riferisce soltanto all'azione di pirataggio del software tanto in voga ovunque, bensì anche, soprattutto, a quell'operazione chiamata in inglese back-up, assolutamente necessaria in tutti i campi in cui sono entrate le memorie magnetiche. A tutti sarà capitato, durante il caricamento del proprio word processor o del gioco preferito, di veder apparire quel simpatico requester in alto a sinistra che dice «Volume tal-dei-tali has a read/write error» e di tentare inutilmente di clickare sul Retry. A volte capita di riuscire a recuperare l'errore ma in altre occasioni, soprattutto quando si tratta di giochi, per vari motivi il requester non appare neanche ed il nostro Amiga si incarta. Inutile imprecare contro il dischetto o l'amato computer perché «Lui» ha tutte le ragioni di bloccarsi quando si verifica un errore di lettura!

Provate ad immaginare questa scenetta: il vostro capo ufficio vi affida un incarico importantissimo, quello di portare alcuni documenti delicatissimi (i byte del programma) in una precisa zona della città (la memoria di Amiga). Le istruzioni relative a questa missione sono contenute in un plico sigillato che voi aprite al momento opportuno per conoscere il nome della via in cui recarvi. Proprio allora vi accorgete che il foglio sul quale sono stampate le istruzioni (le tracce del disco) è rovinato irrimediabilmente in alcuni punti che rendono illeggibile il tutto. Che fare? Niente! Quel pacco non arriverà mai a destinazione perché sono andate perdute delle informazioni INDISPENSABILI per il suo recapito. Esattamente come accade quando si verifica un errore di lettura su un dischetto Amiga. Abbiamo cercato di spiegare grossolanamente perché il nostro computer spesso si blocca o perché va in guru quando si verifica un errore. Per evitare questi spiacevoli inconvenienti esiste un solo modo: avere da qualche parte una copia del o dei programmi più importanti. Il fatto poi che si tratti di copie fatte da un programma originale o da uno piratato dipende naturalmente da voi (noi non possiamo che consigliarvi di usare sempre prodotti originali). La dimostrazione dell'importanza della copia è confermata dalla presenza del comando DUPLICATE del Workbench.

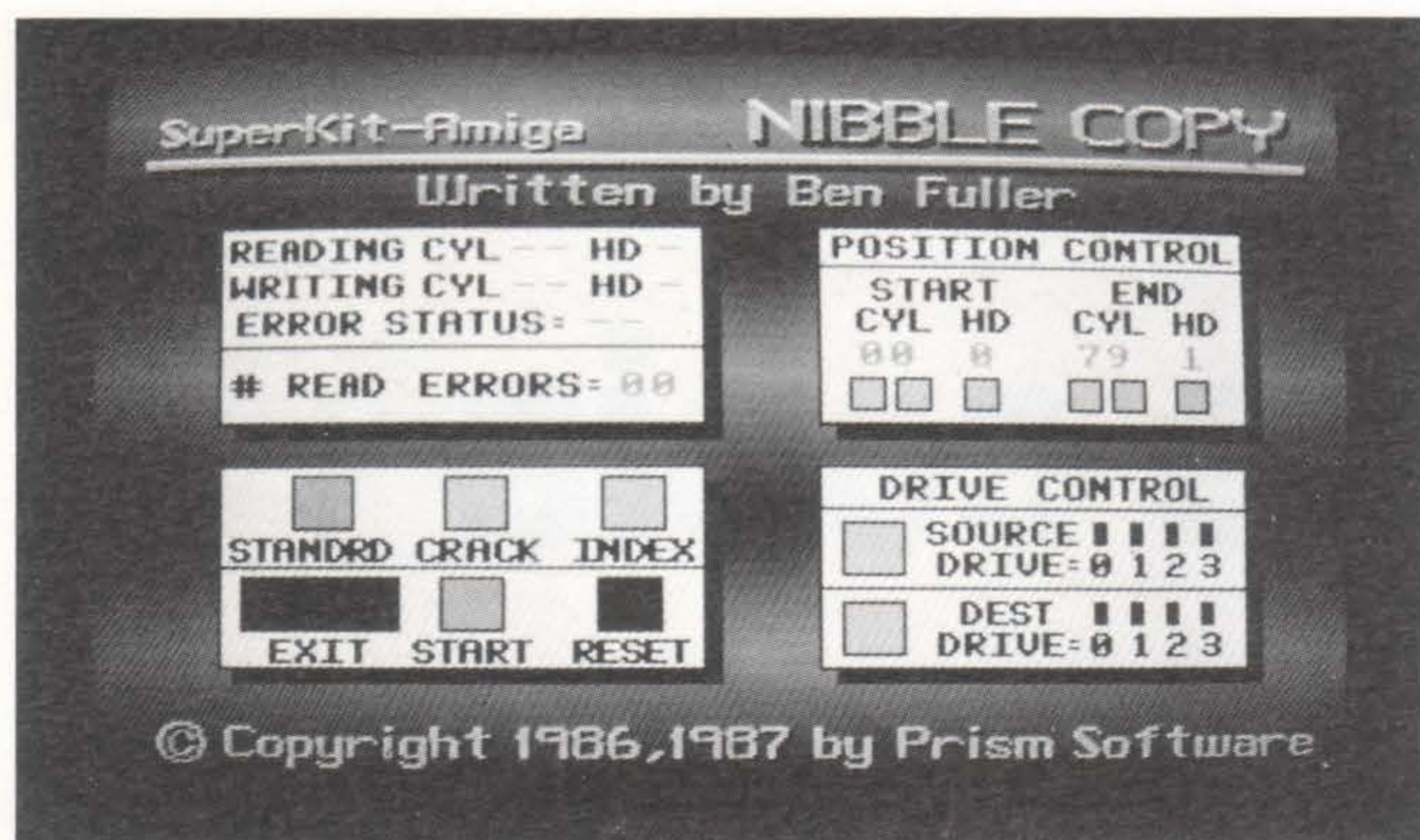
I COPIATORI PIÙ DIFFUSI

Analizzeremo ora i co-

TABELLA RIASSUNTIVA by Amiga Byte

NOME COPIATORE	NORMALE	VERIFICA	NIBBLE	TRACCE	DEEP COPY
TURBO COPY	1'21	2'05	NO	79	NO
PROJECT D	1'25	2'09	PARAM	81	NO
MARAUDER II	1'39	3'08	SINC	82	NO
ACOPIER 1.3	----	2'30	2'30	83	NO
HERCULES	1'55	2'40	NO	81	3'58
SUPERKIT	1'36	2'28	1'17	79	NO
FAST LIGHTING	1'09	1'48	NO	81	2'26
AMIGA COPY 1.2	1'12	1'49	NO	81	3'16
MIRROR COPY	----	1'50	NO	81	2'44
QUICKNIBBLE	1'45	2'30	2'53	79	NO
MASTERCOPIER	1'40	2'28	NO	79	NO
DFC	1'38	2'26	NO	79	NO
DISK COPY TOOL	1'34	----	NO	79	NO

1> 1>

Tabella riassuntiva dei copiatori citati nell'articolo: confrontando i risultati, ricordate che il numero di tracce standard è 79.

Opzione di copia in modo Nibble dell'articolato Superkit.

piatori più diffusi, quei programmi cioè che permettono, attraverso la modifica di alcuni parametri, di avere una «fotocopia» del dischetto originale. Alcuni di essi sono commercializzati da vere e proprie software house, come il «Marauder» della Discovery Software; altri sono di pubblico dominio, ovvero sono stati scritti da esperti smanettoni di Amiga. Un parametro fondamentale di cui tener sempre conto è la velocità di copia: non lasciatevi trarre in inganno dai nomi dei copiatori, perché spesso non corrispondono a verità. Le prove di velocità eseguite da noi si riferiscono alla duplicazione di un normalissimo dischetto formattato in AmigaDos, senza alcun errore o protezione, ed abbiamo ovviamente distinto fra copie verificate o meno. Un altro parametro, VERIFICA ON/OFF, è anch'esso fondamentale perché permette di avere una discreta garanzia sul dischetto destinazione, in quanto il programma controlla continuamente che non si verifichino errori di scrittura, nel qual caso la copia può interrompersi o proseguire con la relativa segnalazione. Se dovete fare un notevole numero di copie e non volete perdere tempo eccessivo, allora è consigliabile non settare l'opzione di verifica, ma in tutti gli altri casi ve lo raccomandiamo. Qualche programma ha anche la possibilità di fare copie multiple dello stesso disco bufferizzando i dati (mettendoli cioè in ram); altri permettono di selezionare persino la facciata del disco da copiare. Ora li vedremo uno per uno; ricordate di controllare la versione del programma, quando appare (il numero a fianco del nome) perché capita spesso che vengano apportate parecchie modifiche da una release all'altra. Il modo di copia NIBBLE apparirà sovente, perciò è bene chiarire in cosa consiste: mentre il backup normale legge il dischetto traccia per traccia, in modo nibble il copiatore non tiene conto di questa divisione logica del disco e cerca di scrivere sul disco destinazione tutto quello che riesce a leggere dal sorgente. Un'altra precisazione riguarda l'opzione di copie multiple, segnalata normalmente dalla presenza dell'opzione BUFFER: tutti i copiatori che la prevedono lavorano alla stessa maniera, leggendo cioè prima il dischetto sorgente memorizzandolo in ram, quindi copiando sul disco destinazione.

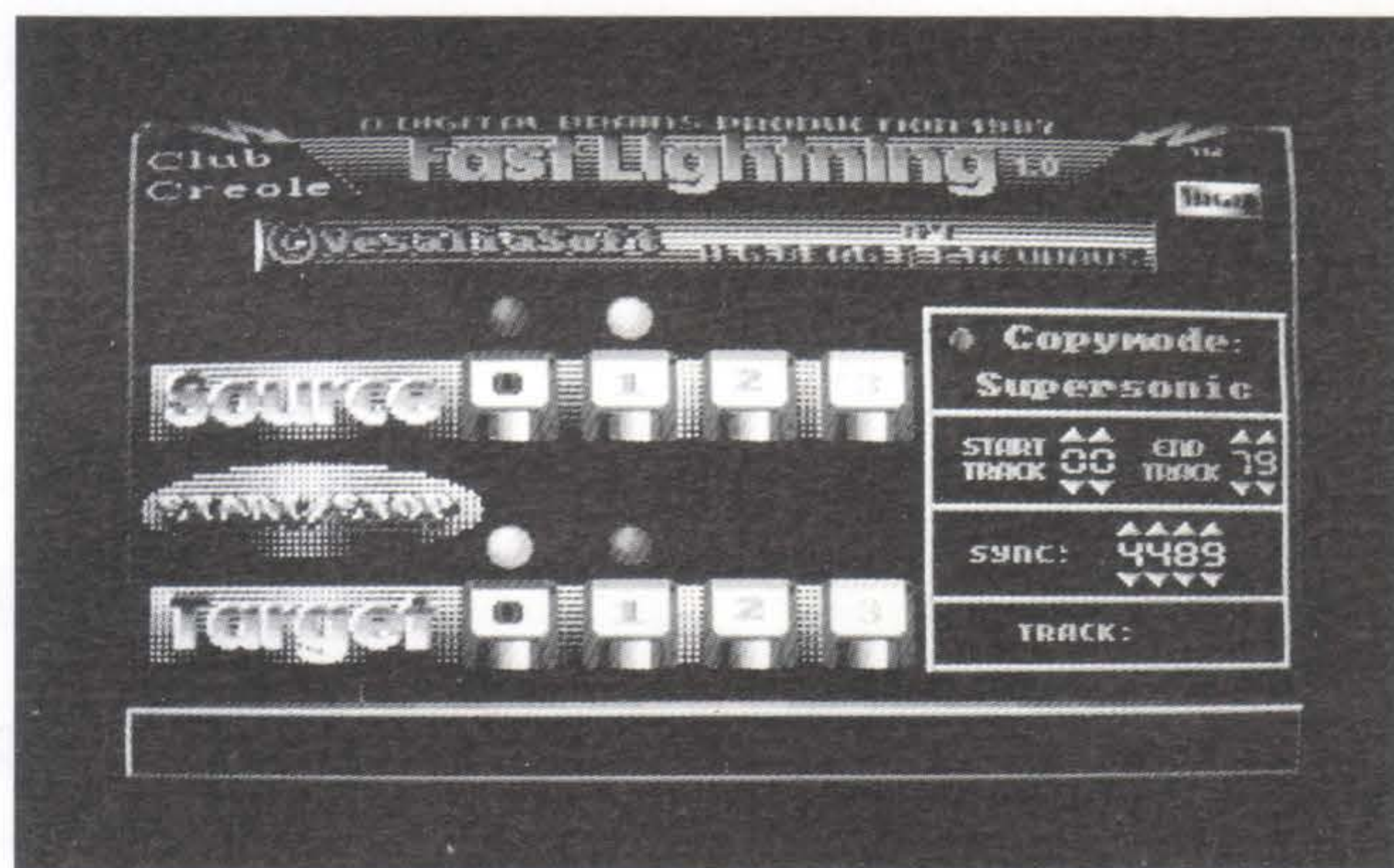
TURBO COPY 2.1

La prima cosa da segnalare è che questo programma funziona soltanto con due drive e rappresenta, mediante due identiche griglie, le tracce del disco sorgente (l'originale) e quelle del disco destinazione. I pallini rossi indicano che si è verificato un errore, quelli grigi l'ok: nella finestrella dello Status appare il codice dell'eventuale errore rilevato. Clickando su Start inizierà la copia con i seguenti tempi: 1'21" senza verifica e 2'05" con verifica, che rientrano nella media.

PROJECT D

Questo programma è senza dubbio il tool più sofisticato, in quanto permette di copiare un dischetto scritto in formato Atari, MS-Dos, CPM e persino in Xenix: queste opzioni sono ottenibili nell'OMNITOOL. Se clickate sull'icona del BACKUP TOOL entrerete invece nel mondo Amiga. La copia «normale» si ha scegliendo l'opzione AmigaDos, settata per default, mentre simile opzione, dato che è impensabile che il Project D venga aggiornato ad ogni nuova uscita di software? Beh, ovviamente un aggiornamento è necessario, ma se ad esempio scegliete i parametri di «Arkanoid», è probabile che questi stessi vadano bene anche per altri prodotti della stessa software house; sappiate comunque che è necessario sperimentare parecchio per ottenere un buon risultato. Inoltre potete selezionare quale facciata copiare, o se copiarle entrambe, ed infine eseguire una copia perfettamente sincronizzata con l'originale. I tempi di questo programma sono di 1'25" e di 2'09" con verifica.

MARAUDER II 1.2

Senza dubbio uno dei programmi più spettacolari, permette di fare tre copie contemporaneamente. Dispone inoltre di un'interessante opzione per controllare la velocità del vostro drive. È utile sapere

Il miglior copiatore esistente per affidabilità e velocità: Fastlightning.

veramente eccellente è la possibilità di eseguire una copia seguendo particolari parametri. Scegliete List Parameter: prima di iniziare il backup, apparirà un requester con moltissimi titoli di programmi, quasi tutti giochi, nel quale dovrete selezionarne uno. Ma a cosa serve una

che, misurando quella del drive interno di vari Amiga, abbiamo ottenuto sempre un 6345, mentre provando con alcuni drive esterni il risultato è stato 6327; ricordate che per fare questo check il programma SCRIVE sul dischetto. Anche il «Marauder» permette di tener con-

to del sincronismo del dischetto e, di conseguenza, di copiare settando l'apposita opzione. Nient'altro da dire se non i tempi da noi rilevati: 1'39" e 3'08"; utilizzando invece il trucchetto già pubblicato da noi sulle pagine di Tips & Tricks (premete Amiga sinistro + N passando così alla finestra di CLI quindi, quando il led verde è spento, Amiga sinistro + M) i tempi si riducono a 1'23" e 2'36".

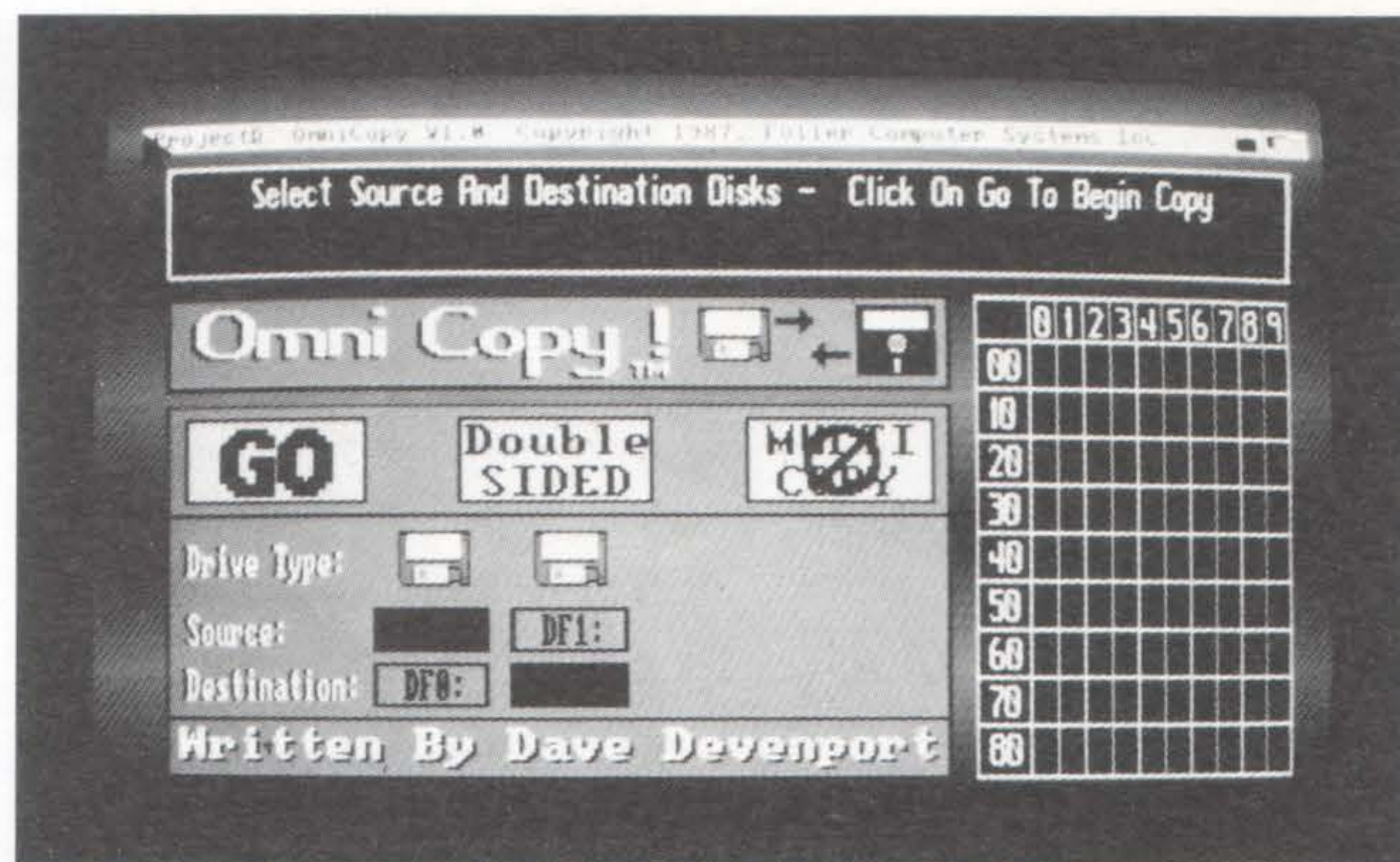
ACOPIER 1.3

Grafica inesistente e possibilità di arrivare fino all'ottantatreesima (83!) traccia sono le sue peculiarità: premendo F1 si accede alle varie opzioni di copia che vanno dalla normale al modo nibble ed al formato IBM, spesso usato per formattare una parte del disco come protezione. Snobbato da molti, si rivela invece uno dei copiatori più affidabili in assoluto, anche se la sua velocità non è eccezionale, anzi: 2'30" sia in modo nibble che in modo normale. Una notizia che farà felici tutti i purtroppo pochi possessori di interfaccia Kempston Dos Disk per il glorioso Spectrum: invece di perdere ben 14 minuti (sì, proprio quattordici!) per copiare un disco con il comando Kempston, potete utilizzare «Acopier» in modo normale settando anche la traccia 80.

HERCULES COPY

Caratteristica principale di questo copiatore è il fatto che prima legge il disco sorgente memorizzando tutto in ram, poi copia la ram sul disco destinazione. Questa operazione avviene anche se si dispone di due drive ed è molto utile nel caso vogliate fare più copie di uno stesso disco: in tal caso però si rivela fondamentale settare l'opzione COMPRESS DATA per comprimere i dati risparmiando memoria (ed è notevole la differenza) ed avere un'espansione di memoria per permettere al programma di fare una sola lettura. Le altre opzioni sono di contorno perché controllano la verifica della protezione di lettura/scrittura, lo status del disco e l'attivazione o meno del beep di segnalazione di cambio disco. In alto trovate 8 caselle che rappresentano diverse configurazioni del programma: clickate ed osservate come cambiano i vari parametri e come venga associato, in qualche caso, il nome di un gioco. Avete anche la possibilità di salvare una vostra configurazione particolare. I tempi sono di 1'55" e di 2'40" per la copia normale, mentre in modo HERCULES (molto «cattivo» come formato di copia poiché appartiene alla schiera dei DEEP COPY, che significa copia «profonda») arriviamo addirittura a quattro minuti (4'00")!

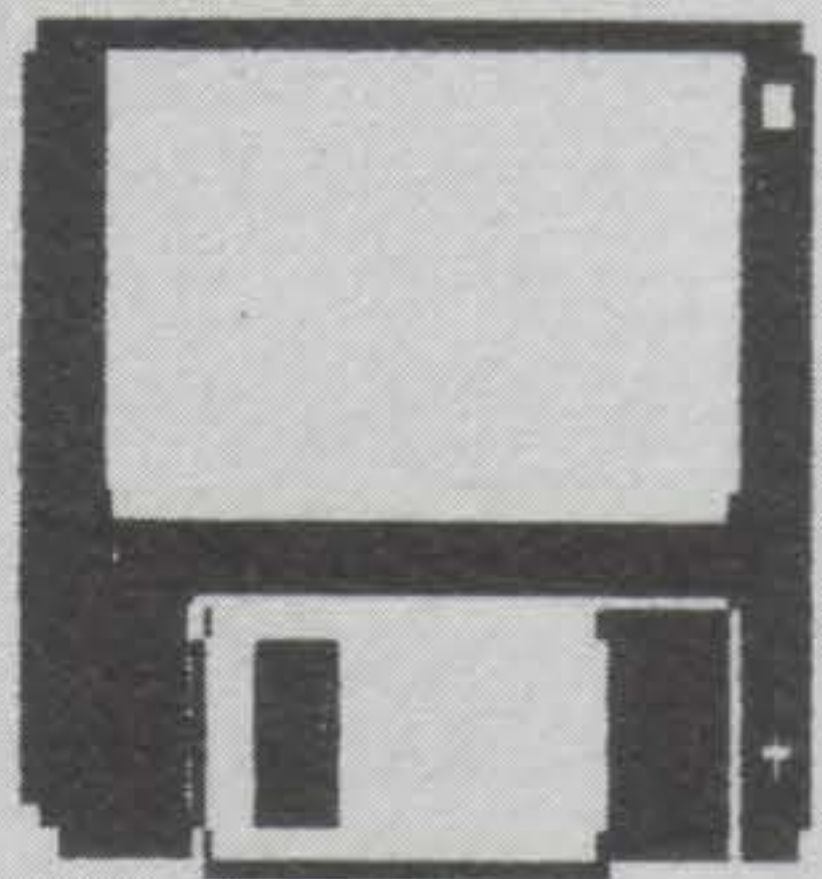
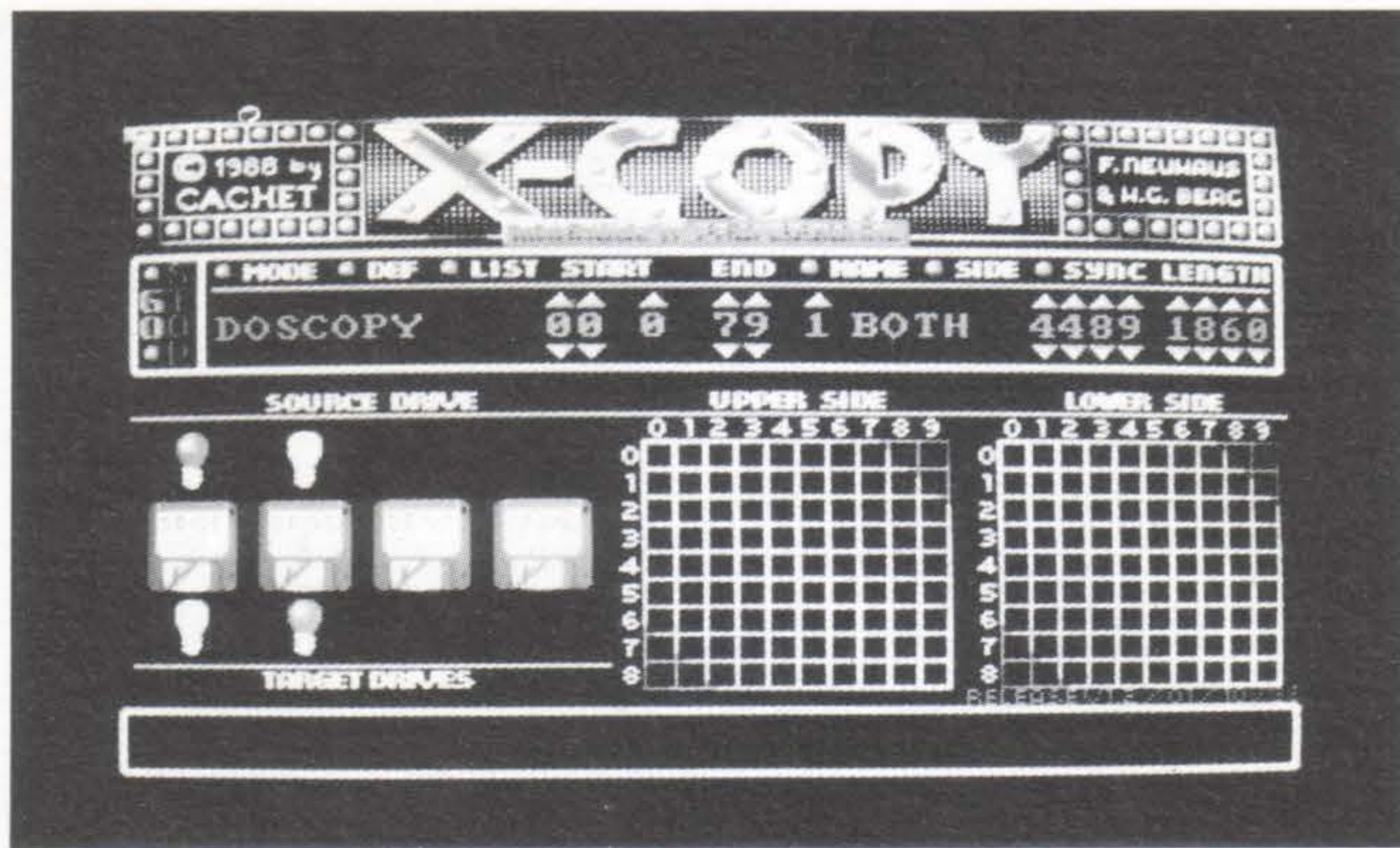
SUPERKIT

Questo programma, come il «Project D», non è stato studiato solo per fare backup, ma ha a disposizione anche altri tool dei quali ora non ci occuperemo, avendo centrato la nostra attenzione solo sul backup; graficamente non è niente male e nella classifica generale «estetica» meriterebbe il secondo posto. Anche il «Superkit» ha la possibilità di eseguire una copia in modo nibble e più precisamente secondo tre diversi parametri: nibble standard, crack (per i programmi più ostici), ed index. Potete collegare fino a tre drive e non è indispensabile possedere il secondo. I tempi di copia sono di 1'36" e di 2'28" con verifica in modo NORMAL COPIER e di 1'17" in NIBBLE NORMAL (più veloce della copia normale).

Con l'OmniTool del ProjectD potete copiare dischetti in qualsiasi formato.

AMIGA COPY 1.2

La prima cosa che balza all'occhio è la monocromaticità del programma: tutte le scritte in giallo su sfondo nero. Le opzioni fondamentali sono: possibilità di bufferizzare la copia (ma in questo caso dovete selezionare come drive destinazione obbligatoriamente il DFO), e quindi di fare più backup senza rileggere il sorgente; copiatura super veloce (in effetti si classificherà al secondo posto, in ritardo di soli tre secondi); selezione o meno della sincronizzazione (fondamentale come parametro di protezione!). Infine, le due opzioni fondamentali: DEEP COPY 1 e 2. Se volete duplicare uno dei vostri giochi, in modo da non disperarvi qualora l'originale si rovinasse, dovete usare questo «Amiga Copy», considerato da molti l'unico copiatore in grado di duplicare giochi originali. Ad esempio, per duplicare il bellissimo «Buggy Boy» basta settare l'opzione di Sincronizzazione Off ed usare il DEEP COPY 1. È possibile eseguire copie multiple su tre drive esterni ma è assolutamente sconsigliato copiare più di un disco con l'opzione Deep. E non chiedetevi il perché! I tempi di copia sono di 1'12" e di 1'49" con verifica (opzione FASTCOPY), mentre il deep copy 1/2 impiega 3'16" secondi.

A fine copia, premete sempre Spazio per attivare le opzioni.

Ancora il ProjectD, questa volta nelle vesti di Backup in formato AmigaDos.

L'ultimo arrivato, non citato nell'articolo: l'XCopy. È velocissimo e potentissimo, almeno quanto il Fastlighting.

MIRROR COPY

Divenuto famoso per la sua schermata parzialmente riflessa, le opzioni di questo copiatore sono le solite: DEEP (F1) e FAST (F2), rispettivamente per una copia cattiva ed una normale. Molto simpatica la possibilità di controllare l'allineamento della testina del drive (F3): i valori da noi ottenuti su vari Amiga sono stati 3177 e 3151. Con F2 settate o meno la verifica in scrittura, con F4 ed F5 decidete i drive sorgente/destinazione. I tempi sono di 1'50" per il FAST e di 2'44" per il DEEP: ricordate di premere ESC per interrompere un'operazione.

QUICKNIBBLE 1.4

C'è veramente molto poco da dire su questo copiatore quasi anonimo; le opzioni sono i soliti due modi di copia, normale e nibble, i cui tempi sono rispettivamente di 1'45", di 2'30" con verifica e di 2'53".

MASTERCOPIER. Anche questo programma può memorizzare i dati utilizzando la ram come buffer con l'omonima opzione; può copiare singolarmente le tracce, verificare eventuali errori, e supporta i tre drive esterni. I tempi sono di 1'40" e di 2'28" con verifica.

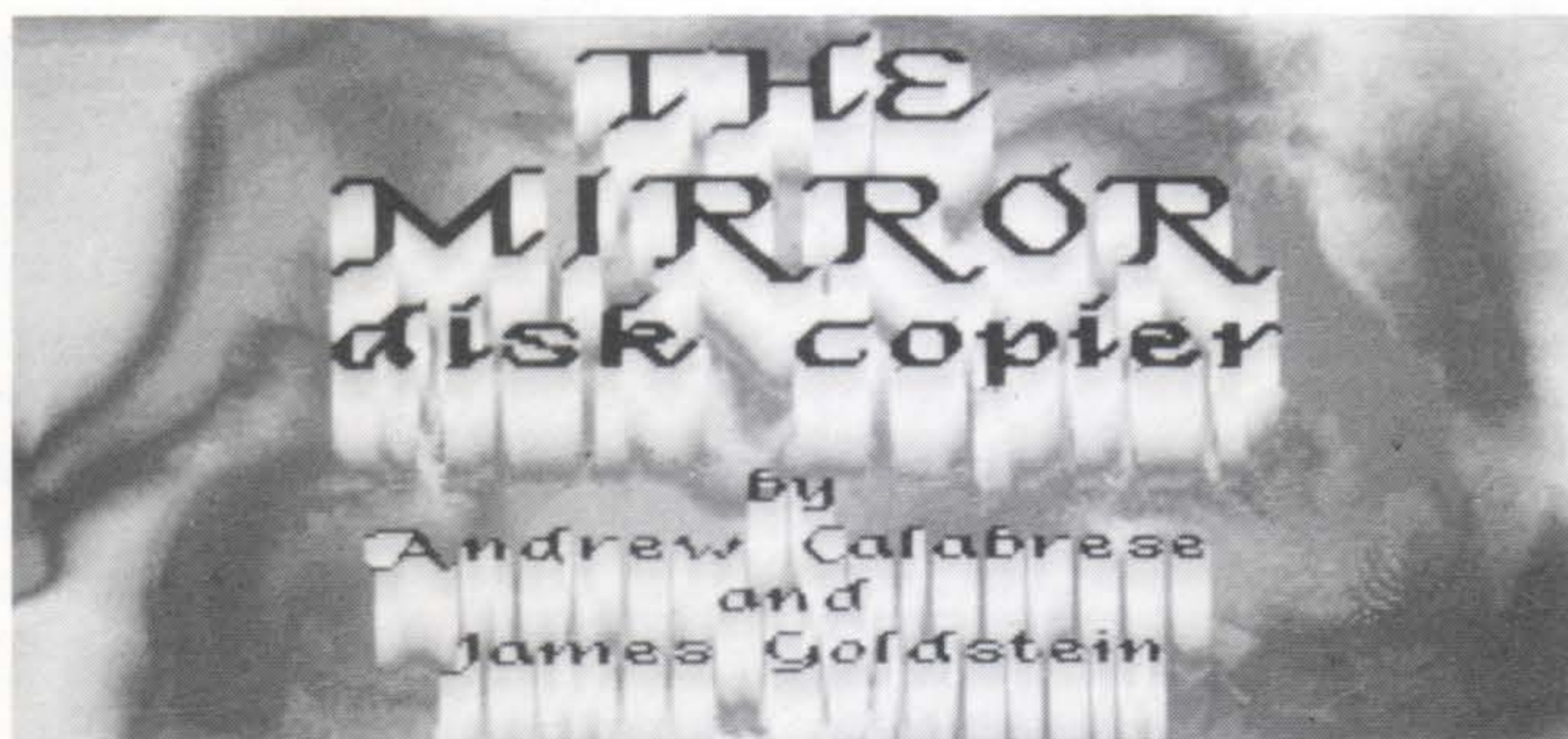
DFC. Senza dubbio il più semplice copiatore, dopo il duplicate del Workbench: unica notazione, il buffer e la velocità (scarsa); 1'38" e 2'26" con verifica.

DISK COPY TOOL. Anche questo programma è pressocché anonimo; il suo tempo di copia è di 1'34".

FAST LIGHTNING

Abbiamo lasciato per ultimo il copiatore migliore, e non solo per velocità: l'unico suo neo, peraltro indispensabile, è l'obbligatorietà del secondo drive. I formati di copia sono principalmente due: SUPERSONIC e HULLABALOO. Per settare la verifica dovete clickare nella pallina sopra l'icona del drive (apparirà una sorta di V), mentre per cambiare il tipo di copia clickate sulla pallina in alto a destra, vicino alla scritta Supersonic, settata per default. La velocità di copia è eccezionale, 1'08" e 1'48" con verifica, ma è senza dubbio importantissima anche l'opzione Hullabaloo che sovente è in grado di superare anche le protezioni più sofisticate: 2'26" è il tempo che il «Fastlightning» impiega in questo caso, candidandosi alla vittoria finale in questa carrellata anche se a volte, molto raramente, nonostante l'opzione di verifica sia settata, si verificano errori sul dischetto. Nell'ultima versione di tale programma, alla fine della copia appare una mappa dei settori con i relativi errori: se tutti sono occupati da uno zero vuol dire che tutto è andato alla perfezione.

QUALE COPIATORE USARE, ALLORA?

Dopo questa lunga panoramica dovremmo essere in grado di consigliarvi quale copiatore usare: non è compito facile, perché dipende dal tipo di dischetto che volete copiare. Se si tratta di un disco formato AmigaDos, allora la scelta è condizionata dalla velocità, mentre se sentite odore di protezione dovete provare i vari deep mode finché non trovate quello giusto. In pratica, quindi, il «Fastlightning» ricopre, nella maggior parte dei casi, entrambi i ruoli con il suo Supersonic e con l'Hullabaloo: se riscontrate qualche problema, usate «Acopier» che, seppur lento, è davvero affidabile, mentre per i giochi super protetti l'unica possibilità risiede nell'«Amiga Copy 1.2» e nei suoi deep mode. ■

Mettiamocelo in TASK

Per sfruttare al meglio il multitasking possiamo aprire più finestre di dialogo con il sistema, ovvero più cli.

di RICKY SWORD

Abbiamo parlato, la volta scorsa, della capacità di Amiga di lavorare in multitasking e di come, a questo scopo, sia utile il comando RUN. Possiamo però sfruttare il multitasking, lavorando in DOS, in modo più completo, aprendo più finestre di dialogo con il sistema ovvero, in parole povere, più CLI. Da Workbench la cosa è semplicissima, basta attivare l'icona «CLI»; una volta per la prima finestra, una per la seconda finestra e così via fino ad ottenere il numero di finestre desiderato.

Da CLI la cosa è altrettanto semplice: basta dare il comando **NEWCLI** (letteralmente «Nuovo CLI»); notate che il comando non contiene spazi. Apparirà così una nuova finestra il cui prompt sarà un numero che indica il numero del «Task» ad essa assegnato (figura 1). «Task» è una parola inglese che significa «Compito»; in AmigaDos indica il processo che si occupa di gestire un determinato programma.

Quando si fa partire da AmigaDos un programma in multitasking (che, a proposito, significa «Capacità di eseguire più task contemporaneamente»), il sistema assegna ad esso un task; di conseguenza, vi è un task per ogni programma lanciato da AmigaDos. Il numero del task che viene assegnato parte da uno ed è progressivo: questo spiega i prompt delle varie finestre CLI che sono successivi solo se, prima del comando NEW CLI, non sono stati fatti partire altri programmi.

Ad esempio, se lanciamo il programma dimostrativo «Dots» con

RUN Demos/Dots

e poi diamo NEWCLI, il prompt della finestra della nuova CLI avrà valore 3 in quanto il secondo Task è stato assegnato al programma «Dots» (figura 2).

```
Amiga_BYTE_7:
2> newcli

New CLI
New CLI task 1
1>
```

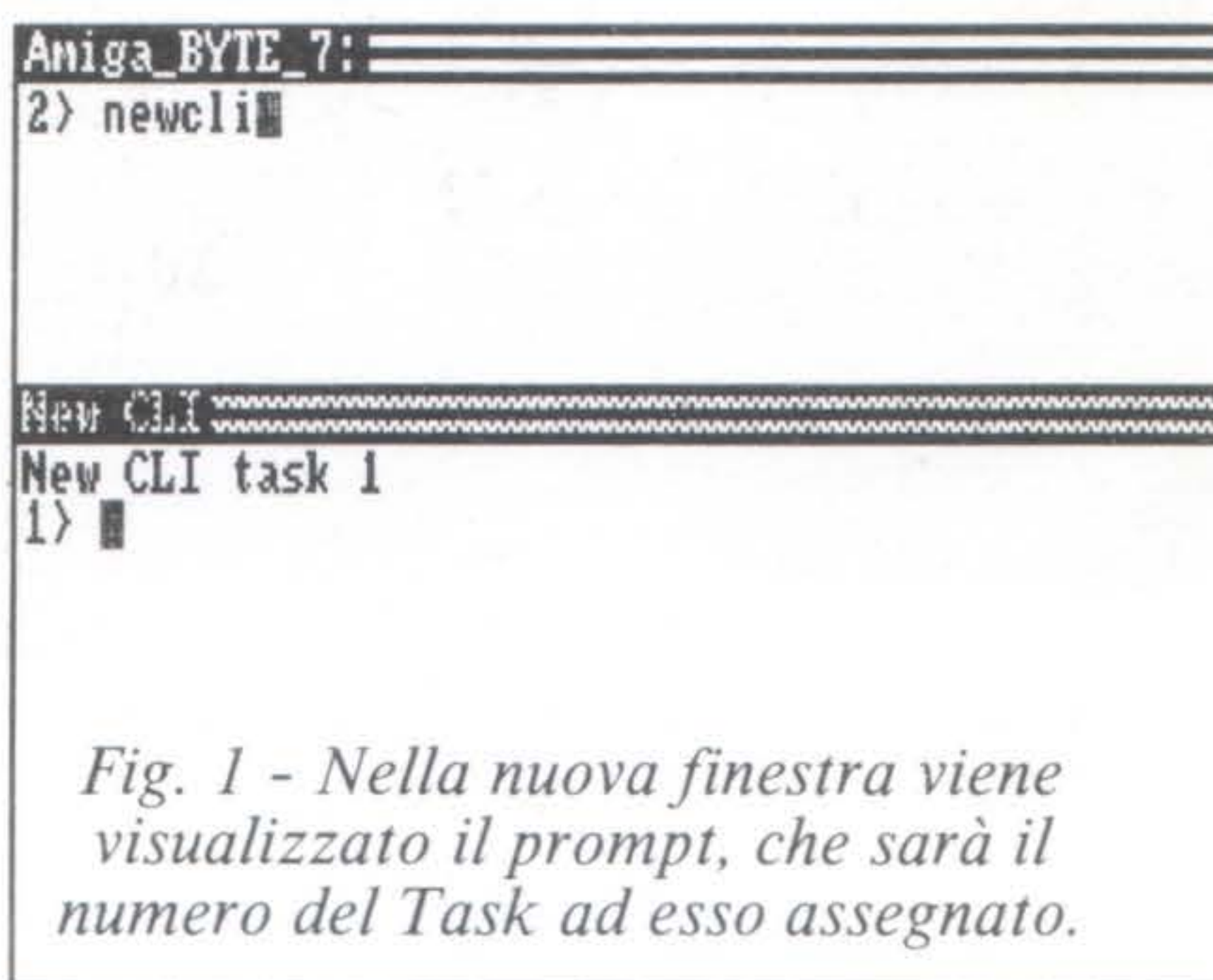



Fig. 1 - Nella nuova finestra viene visualizzato il prompt, che sarà il numero del Task ad esso assegnato.

Abbiamo detto però che un programma può essere fatto partire semplicemente specificando il suo nome; in questo caso il sistema non apre un nuovo task ma assegna al programma il task della CLI che l'ha chiamato. Così facendo, non è più possibile utilizzare quella CLI per altri comandi, in quanto essa è «agganciata» al programma da essa lanciato (infatti non appaiono né il prompt né il cursore). Per poter utilizzare di nuovo quella finestra occorre far terminare il programma in corso, così da far restituire il controllo del Task alla CLI, fig. 3.

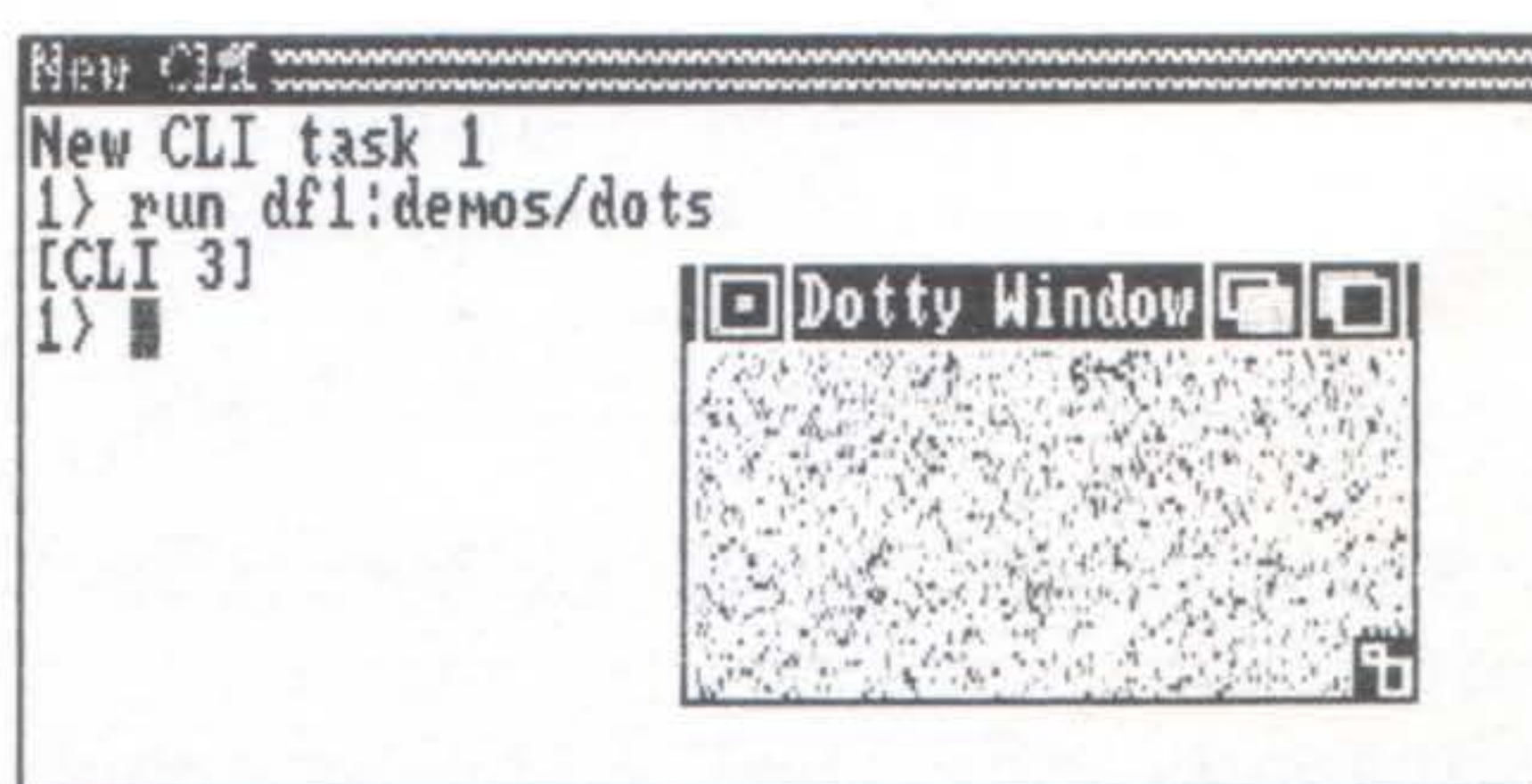



Fig. 2 - Il nuovo cli avrà prompt 4 perché il 3 è stato assegnato al demo Dots.

Da quanto detto, risulta che far partire un programma con «Run» equivale a farlo partire senza «Run» ma da un'altra finestra: cioè, ad esempio, il comando

Run Utilities/Clock

apre una nuova task (la numero due, se non sono stati lanciati altri programmi in precedenza), assegna ad essa il programma Clock e poi restituisce il controllo alla CLI. Facendo invece

Newcli

e poi posizionandosi sulla nuova finestra

Utilities/Clock

si assegna il task della nuova finestra al programma Clock, lasciando libera la finestra 1, situazione che è analoga alla precedente (figura 4).

Avrete probabilmente notato che lanciando un programma con «Run», il sistema ci da il messaggio:

[CLI n]

con «n» che indica il numero del task assegnato al programma che si sta lanciando. Il numero di Task assegnato è sempre il più basso in quel momento libero. Così, se un programma termina lasciando libero il suo task, il numero di questo verrà assegnato ad un eventuale successivo programma.

Provate ad esempio a fare:

Newcli
Run Demos/Dots
Endcli

Posizionatevi poi sulla nuova finestra di CLI e date:

Run Demos/Boxes

Noterete che al programma Boxes viene assegnato il numero di Task 1, che era stato liberato dalla prima CLI in seguito al comando Endcli (figura 5). Avrete inoltre notato che, dopo il comando Endcli, è apparsa la scritta «CLI task 1 ending», senza però che la finestra sparisse. Questo accade con molti programmi poiché la finestra viene lasciata aperta nel caso che il programma o i programmi da essa lanciati debbano inviare all'utente dei messaggi attraverso essa; così, benché il task assegnato alla finestra venga effettivamente fatto terminare da «Endcli», la stessa non viene chiusa finché tutti i programmi da essa lanciati non terminano.

Vedremo in seguito come ovviare a

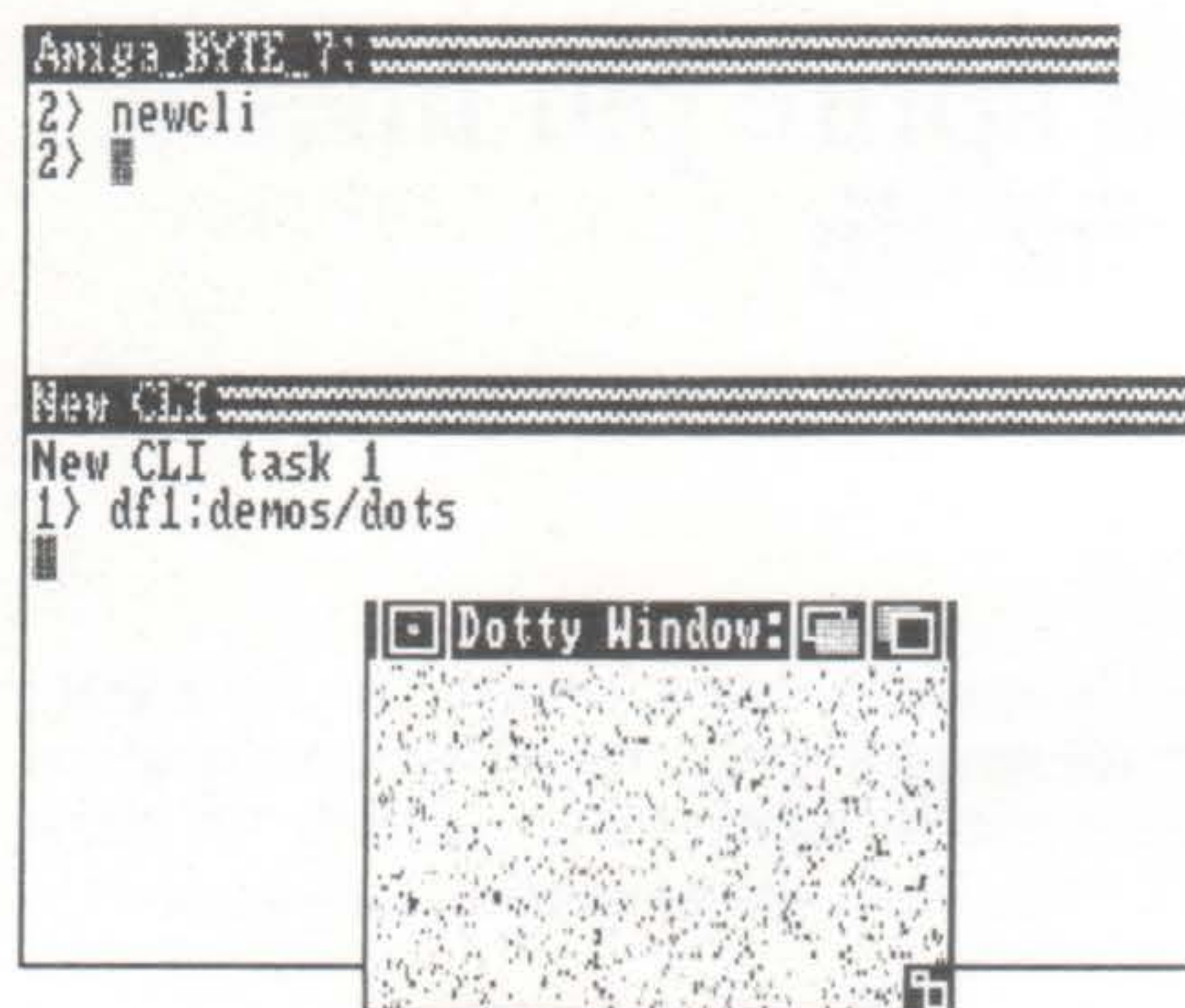



Fig. 3 - La finestra di Cli attuale non è utilizzabile finché non termina il programma lanciato.

questa situazione, che molto spesso rappresenta un inconveniente, utilizzando un comando che non fa parte del set AmigaDos Standard.

Al comando NewCli possono essere fatti seguire alcuni parametri destinati a specificare la posizione e le dimensioni della finestra di CLI. La sintassi completa è:

Newcli CON:x/y/larghezza/altezza/titolo

dove con «CON:» (abbreviazione di «CONsolle») si intende che la finestra sia associata alla tastiera; «x» e «y» indicano la posizione dello spigolo superiore sinistro; «larghezza» indica la larghezza, in pixel, della finestra; altezza indica la sua altezza, sempre in pixel; infine, «titolo» indica il titolo che deve comparire sulla finestra.

L'ultimo parametro, il titolo, è opzionale, ma deve comunque esserci la sbarra «/» che lo precede. Anche il secondo ed il terzo parametro, la posizione orizzontale e verticale, possono mancare, ed in questo caso il sistema assume per loro il valore 0. Esempi di comandi validi sono:

Newcli CON:100/100/500/150/Nuova Finestra
Newcli CON:100/100/500/150/
Newcli CON:100//500/150/Nuova Finestra

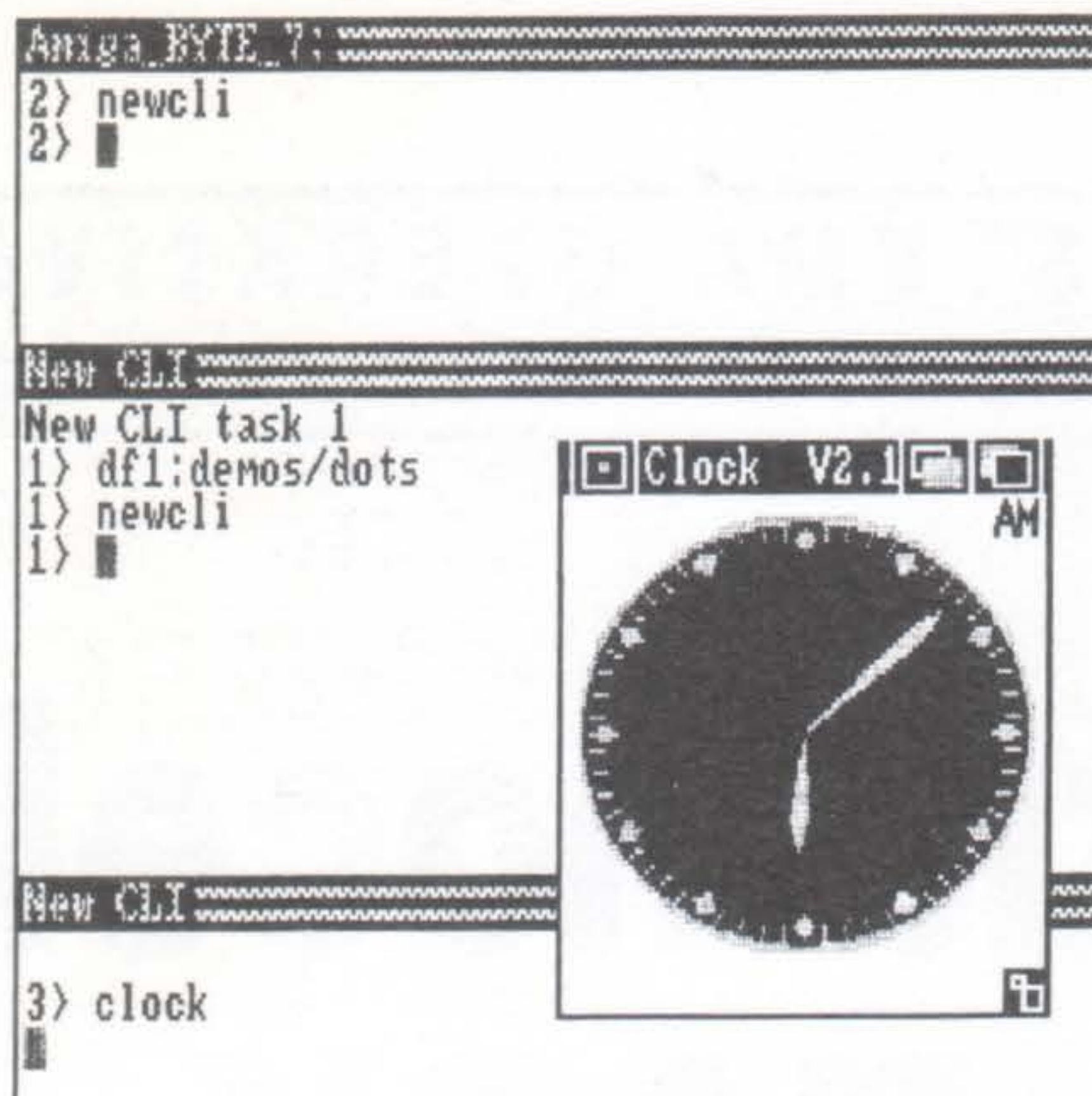



Fig. 4 - Aprendo una nuova Cli per lanciare il Clock, quelle precedenti rimangono completamente disponibili per lavorare.

Newcli CON:/100/500/150/Nuova Finestra
Newcli CON://500/150/
(figura 6).

VISITA DI *STATUS*

Per avere sotto controllo lo Stato del sistema (in termine tecnico lo «Status», una volta tanto una parola latina, anziché inglese) si usa, guarda caso, il comando **STATUS**. Esso ci da una serie di messaggi del tipo:

Task n: Loaded as command: comando o programma.

dove «Task n» indica il numero del Task in questione e «comando o programma» indica il comando o il programma (abbiamo visto che concettualmente non c'è nessuna differenza) che si sta eseguendo in quel momento.

Se un Task non è attivo non viene segnalato, anche se vengono segnalati i Task attivi con numeri più alti.

Se un task è attivo ma non sta funzionando nessun programma (come accade ad esempio con un CLI in attesa di ordini) appare la scritta «No command loaded» al posto di «Loaded as command:».
Al comando Status possono essere fatti seguire alcuni parametri:

Status n ci da lo status solo dell'*n*esimo task;
Status Cli si comporta esattamente come Status senza parametri (e allora a che serve? Boh, misteri del Dos)
Status All Si comporta come Status Cli
Status Tcb Ci fornisce una serie di informazioni supplementari, ovvero: le dimensioni dello Stack assegnate a quel task; le dimensioni dei vettori globali (cosa di cui, a meno di non essere programmatori in linguaggio macchina, vi potete non interessare) e la sua priorità (vedere oltre). Infine
Status Full Equivale a Status Tcb Cli
Se manca n vengono elencati tutti i task; se n non è un task attivo appare il messaggio «Task n does not exist», ovvero «Il task n non esiste». Esempi corretti sono:
Status
Status 2
Status Full
Status 3 Full
eccetera (figura 7).

QUESTIONE DI PRIORITÀ

Sappiamo che, in un sistema multitasking come quello di Amiga, il microprocessore divide la sua attenzione fra i vari programmi. Il tempo che spende seguendo un determinato programma dipende direttamente dalla «priorità» assegnata a quel programma. Un programma con priorità alta verrà preso maggiormente in considerazione di un programma con priorità bassa.

Il comando Status con l'opzione TCD, abbiamo visto, ci informa anche della priorità assegnata ad ogni singolo task. Ogni programma nasce con una priorità di default che in genere è 0; possiamo però cambiare tale priorità con il co-

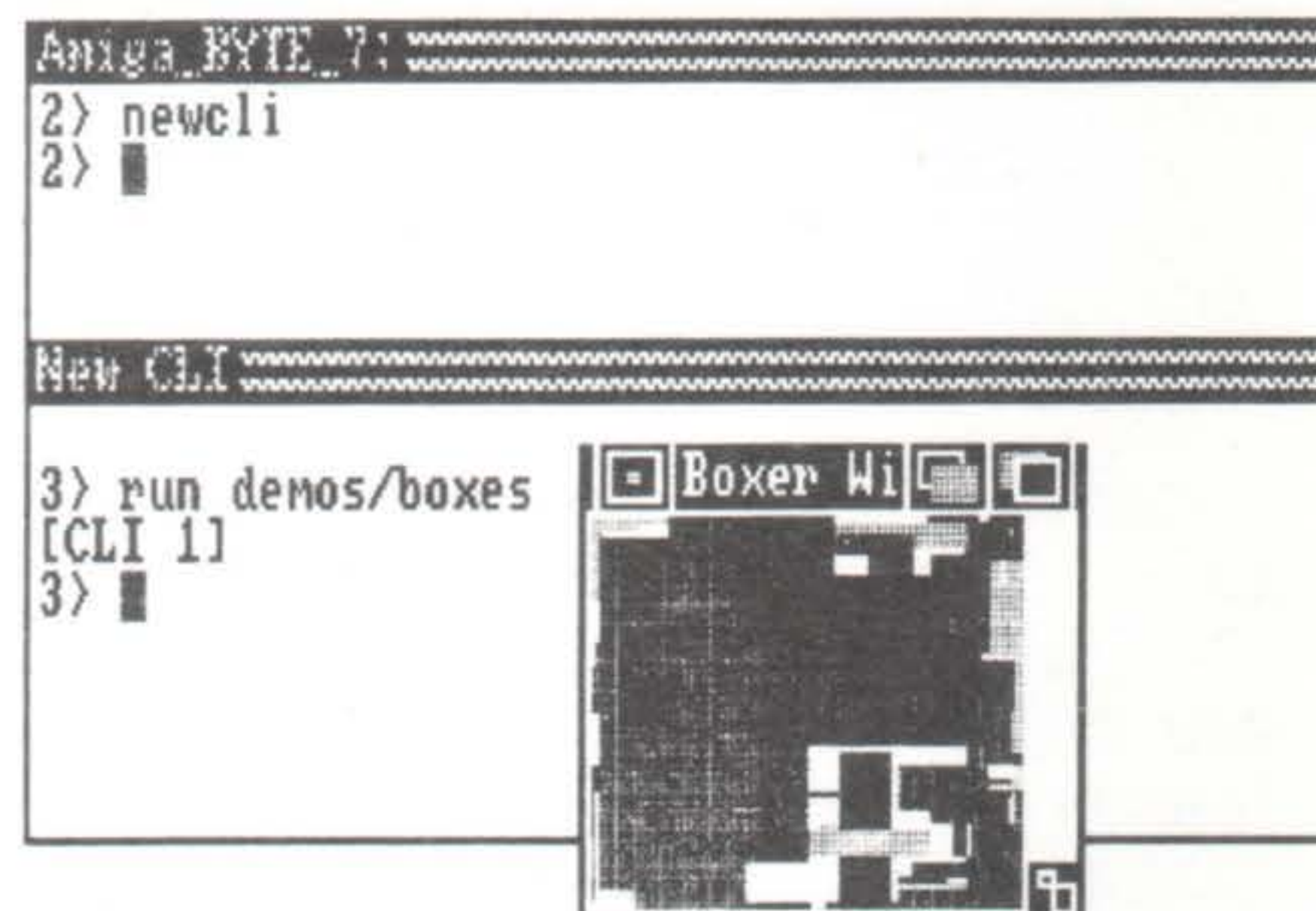



Fig. 5 - Al programma Boxes viene assegnato task 1, e non 4, perché il primo è stato liberato da un Endcli.

mando **CHANGETASKPRI** (Contrazione di «Change Task Priority» che significa «Cambia la Priorità del Task») seguito dal valore della priorità. Dando questo comando, tutti i programmi che verranno fatti partire da quella finestra di Cli avranno la priorità assegnata.

I valori delle priorità possono variare da —128 a +127.

I SUGGERIMENTI

Mamma Commodore suggerisce di non assegnare priorità minori di —5 o maggiori di +5 «per non interferire con processi vitali della macchina». In pratica possono essere dati valori anche molto diversi, in relazione al tipo del programma in questione. In particolare, ai programmi scritti prevedendo espressa-

Fig. 6 - Esempi d'uso del comando Newcli con vari parametri per i limiti della finestra.

mente un loro uso in compagnia, è possibile far variare il task anche di parecchio dal loro default; per gli altri è meglio contenersi o non variare del tutto il task.

In linea generale è meglio comunque non esagerare, sia in positivo che in negativo, in quanto con una priorità molto bassa un programma potrebbe funzionare troppo lentamente per essere utile e con una priorità molto alta potrebbe non restare il tempo al sistema di gestire, per così dire, le faccende di casa.

Provate a far partire un programma come l'orologio e quindi fate qualche prova con Changetaskpri seguito da diversi valori; dopo ogni comando date «Dir» ed osservate come si comporta il sistema.

PER CONCLUDERE

Con le ultime due puntate abbiamo terminato la panoramica dei comandi di interesse generale e ci siamo avventurati nel magico mondo del multitasking. In seguito ci occuperemo di aspetti particolari dell'AmigaDos e della gestione dell'Amiga in genere. Prima di andare avanti è però necessario che familiarizziate con i comandi già trattati, in quanto i concetti esposti verranno d'ora in poi dati per acquisiti e non saranno ripetuti ma, se è il caso, soltanto richiamati alla mente.

Fig. 7 - Output del comando Status full: notate come in alcuni task il sistema non rileva alcuna esecuzione in corso.

SE QUESTO FASCICOLO TI È PIACIUTO SCRIVICELO

...ma anche se non ti è piaciuto, naturalmente. Ci interessa molto il tuo parere perché può aiutarci a darti proprio quello che vuoi. Rispondi per cortesia a queste domande. Grazie.

Quanti anni hai? ....

Se studi, che studi fai? ....

Se lavori, che lavoro fai? ....

Quale Amiga possiedi? ☐ **500** ☐ **1000** ☐ **2000**

Ti è piaciuto questo fascicolo? ☐ **sì** ☐ **no**

Cosa ti è piaciuto di più?

....

Hai dei suggerimenti? Quali? ....

....

....

....

NOME E COGNOME

INDIRIZZO TEL.

CITTÀ C.A.P. PROV.

Completa con il tuo indirizzo solo se vuoi e spedisci questo tagliando o una fotocopia ad AMIGA BYTE, Arcadia c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

SPECTRUM & AMIGA

Sono un tecnico elettronico novello e da qualche anno mi diletto a lavorare su piccoli computer come lo Spectrum ed ultimamente l'Amiga 500. Mi piacerebbe far comunicare queste due macchine tra loro, dato che ho anche l'Interfaccia One per lo Spectrum con relativa seriale; ma, causa la mia inesperienza circa le interfacce, non mi arrischio a metterci le mani. Confido in voi per qualche suggerimento, anche solo software.

Enzo Pauletti - Bulgarograsso (Como)

Chi scrive usa tutt'ora uno Spectrum e, ovviamente, anche l'Amiga: per far comunicare tra loro i due computer è sufficiente connettere con un normalissimo cavo seriale le due interfacce seriali. Onestamente, per i nostri esperimenti non abbiamo mai usato la Interface 1 ma la seriale standard pubblicata da Elettronica 2000 l'anno scorso. Non abbiamo incontrato particolari problemi se non l'impossibilità di usare il protocollo Xmodem perché a quei tempi non esisteva un programma Spectrum che lo supportasse. Purtroppo la seriale dell'Interface 1 non ha un connettore standard, perciò sarà necessario un tuo intervento: quello che possiamo dirti è che l'unico accorgimento che devi usare è quello di invertire il TX con l'RX visto che tu devi connetterti direttamente (non con un modem, quindi) alla seriale (rileggi l'articolo uscito sul numero di novembre di AmigaByte). Per quanto riguarda il software di comunicazione Amiga, puoi usare «Online!», il più completo ed affidabile, oppure «ACCESS», pubblicato nel primo dischetto della nostra rivista. Di «Online!» è già stata pubblicata una spiegazione completa sul fascicolo di dicembre di Amiga Byte. Se hai ancora qualche problema chiama, in redazione ogni giovedì pomeriggio (h15/18), e il tecnico di Elettronica 2000 risponderà direttamente alle tue domande.

DUBBI SUL KICKSTART

Ho appena acquistato un Amiga 500 e ho sentito spesso parlare di Kickstart: ho controllato nei dischetti fornitimi insieme al computer ma non ho trovato niente oltre all'Extras, sul quale non ho trovato traccia di questo diavolo di un Kickstart. Un mio amico ha detto che dovrei caricarlo appena accesa la macchina

ma il mio Amiga funziona benissimo senza... potreste spiegarmi l'arcano?

Augusto Di Giuseppe - Pescara

Dicci il nome del tuo amico e lo iscriveremo nell'albo dei furbi... Scherzi a parte, Kickstart è il nome con cui è stato battezzato il sistema operativo di Amiga. Nei modelli 500 e 2000 tale software è memorizzato nei chip ROM montati sulla piastra madre, cosa che non accade nell'Amiga 1000, dove è necessario caricare il Kickstart da dischetto appena accesa la macchina. In quest'ultimo caso questo software va a finire in una particolare zona della ram denominata proprio Kickstart Ram. Naturalmente i possessori di Amiga 1000 non devono caricare il Kickstart ad ogni reset o guru, ma soltanto dopo l'accensione. Se qualche programma ti chiede di inserire il disco del Kickstart prima di proseguire, non ti preoccupare perché tu, avendo un 500, lo hai già in memoria, quindi puoi procedere tranquillamente.

Se hai qualche problema e vuoi una consulenza rapida telefona in redazione ogni mercoledì pomeriggio al numero 02/797830 dalle 15 alle 18: l'esperto è a tua completa disposizione.

CLI E BASIC

Mi diletto con il Basic e volevo porvi alcuni quesiti: è possibile lanciare da Basic una sequenza di comandi cli oppure, da cli, lanciare un programma Basic? Inoltre, a cosa serve la directory T presente nel Workbench ed in molti altri dischetti?

Mauro Spaccavento - Molfetta (BA)

A quanto ci risulta, non esiste un'istruzione AmigaBasic che serva ad eseguire comandi Dos dall'interno di un programma Basic. È possibile però simularla usando una routine apposita quale, per esempio, quella pubblicata nelle pagine di «Tips & Tricks» su questo stesso fascicolo della nostra rivista. Un interprete Basic che invece consente l'esecuzione diretta di comandi Dos è l'ABasic della Metacomco: esso comprende l'istruzione SHELL dedicata a questo scopo. La directory T viene normalmente usata per contenere file temporanei (ad esempio, file di testo da modificare con l'editor). L'editor ED, ad esempio, crea automaticamente una copia di riserva del testo che viene modificato e la salva nella directory T con il nome ED-BACKUP.

Videoscape bis

Esaminiamo in dettaglio l'utility Oct di «Videoscape 3D»; l'editing manuale degli oggetti e l'utilizzo della metamorfosi in una sequenza animata.

di GUIDO QUARONI

In questo secondo articolo dedicato al «Videoscape 3D» vedremo in dettaglio l'utility OCT, l'editing manuale degli oggetti e dei motion files mediante text editor e l'utilizzo della metamorfosi tra due oggetti in una sequenza animata.

Per i lettori new entry e per gli sbadati, rimandiamo alla lettura del file «VS3D-README» presente sul dischetto allegato alla rivista nella directory «VS3D», dove sono descritte le operazioni preliminari di «Setup» ed alcuni concetti fondamentali sul «Videoscape 3D» e sul generatore «EGG.» Coloro che hanno già letto la prima parte sul fascicolo di dicembre, non dovranno far altro che copiare integralmente (copy ... all) la directory VS3D nel proprio disco Data: ed eventualmente dare un'occhiata al ReadMe per un breve ripasso.

L'UTILITY OCT

Questa utility permette di costruire oggetti complessi partendo da semplici figure geometriche create manualmente o tramite il generatore «EGG». OCT (Object Composition Tool) è in grado di caricare uno o più oggetti, cambiarne la dimensione, la posizione e l'orientamento lungo i tre assi, modificare il colore di una o più superfici e salvare il tutto in un unico oggetto. La versione 1.1 del programma supporta file binari molto compatti e compatibili con la corrispondente release del «Videoscape». Come nel caso del generatore «EGG», il «composition tool» accederà alla directory geo presente sul dischetto.

Per lanciare il programma è sufficiente digitare cd data: e sys:oct. Aperta una finestra CLI, OCT attende inizialmente il nome del primo oggetto da elaborare che, come specificato, si deve trovare nella directory geo. Caricato il file, è possibile decidere se trasformare o meno il solido presente in memoria; in caso affermativo vengono richiesti i nuovi fattori di scala lungo i tre assi: l'asse X per dimensionare la larghezza, quello delle Y per l'altezza e l'asse Z per «scalare» la profondità dell'oggetto in questione. Un fattore pari a 1 non apporta nessuna modifica; un valore maggiore aumenta proporzionalmente la dimensione lungo uno specifico asse; per scale inferiori ad 1 si avrà una diminuzione delle lunghezze dei poligoni che compongono il solido.

Ad esempio, se vorremo modificare l'ormai famoso bicchiere (Glass) allungandolo e, contemporaneamente, diminuirne la sezione trasversale, basterà digita-

re .7 per le X, 1.5 per le Y e ancora .7 per l'asse Z (Fig. 1).

La seconda terna di variabili espresse in gradi e denominate dal programma H (Heading), P (Pitch) e B (Bank), determina il nuovo orientamento del nostro oggetto (Fig. 2). Per proseguire senza ulteriori modifiche è necessario digitare «0 0 0».

ULTIMA OPZIONE

Come ultima opzione ci viene chiesto di specificare la posizione (offset) della figura solida lungo i tre assi. Valori positivi o negativi stabiliscono una particolare direzione rispetto all'origine delle coordinate (Fig. 3).

Terminata questa prima sessione, OCT chiede se si intende cambiare il colore assegnato ad un certo numero di poligoni. Se si, è sufficiente digitare il codice colore che si intende sostituire ed il codice della nuova tinta da attribuire alle superfici aventi il «vecchio» colore (Fig. 4). Per modificare un nuovo oggetto basterà a questo punto ripetere le operazioni appena viste; in caso contrario, per uscire dovremo digitare il codice di abort «—» ed il nome da attribuire al solido appena realizzato.

Nella versione 1.1,OCT permetterà di salvare il file nel già menzionato codice binario. È importante ricordare che, se si caricano e si apportano modifiche a più oggetti in un'unica sessione di lavoro, OCT salverà tutti i solidi in un file e di conseguenza verranno identificati da «VS3D» come facenti parte di un unico oggetto. Per chiarire il funzionamento del tool, risulta efficace servirsi di un esempio. Immaginiamo di voler rigenerare l'animazione dello scorso mese modificando opportunamente il bicchiere; aggiungiamo una sorta di scorza di limone utilizzando il logo di Amiga presente nel disco «Data:».

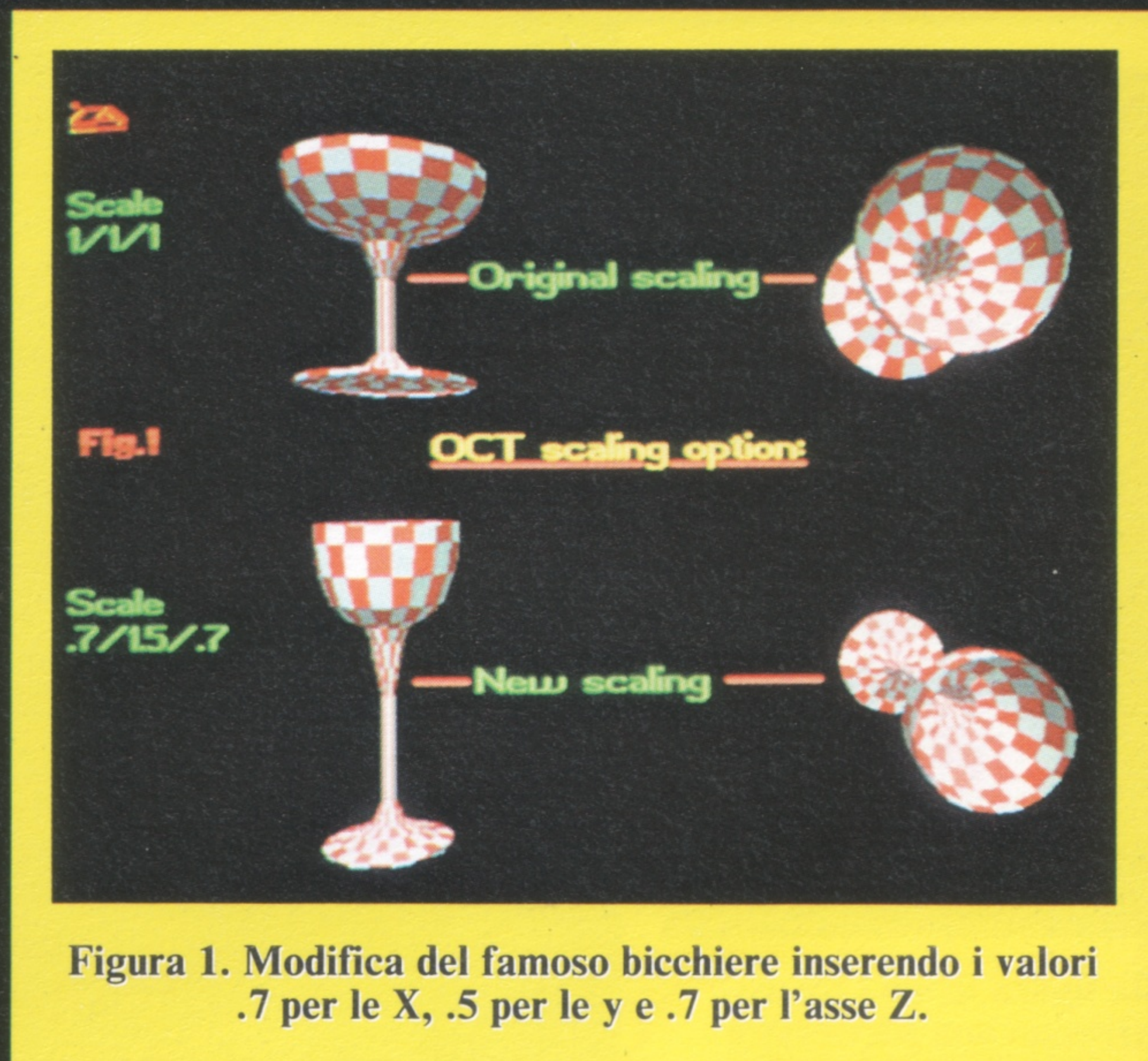



Figura 1. Modifica del famoso bicchiere inserendo i valori .7 per le X, .5 per le y e .7 per l'asse Z.

IL BICCHIERE

Operiamo quindi nel modo seguente: dopo il solito cd data: e sys:oct carichiamo il bicchiere e, senza apportare alcuna modifica (è possibile eventualmente cambiare uno dei due colori rosso e bianco), digitiamo dopo le due «N» il nome del nuovo oggetto che intendiamo comporre con il «Glass» denominato appunto «Logo». Poiché le dimensioni dell'oggetto appena caricato non sono proporzionate rispetto al bicchiere (Fig. 5) digitiamo, dopo la «Y» per accedere alle opzioni di «modifica», «.6 .6 .6» al primo prompt relativo alla nuova scala attribuita all'oggetto. Lasciamo inalterato l'orientamento del solido con «0 0 0» ed infine posizioniamolo sul bordo del bicchiere con «9 13 0». Le prime due cifre di quest'ultima terna sono le più significative in quanto spostano il «logo» di nove unità verso destra e di 13 verso l'alto. Terminata questa sessione, si può uscire dal programma digitando «N» al prompt relativo ai codici colore, «—» alla successiva richiesta di input ed infine immettendo il nome del nuovo oggetto creato (Glass). Quelli di voi che intendono generare una nuova sequenza animata con il solido appena realizzato, possono farlo caricando il setting presente nella directory «set» del disco «data:».

Figura 2. La seconda terna di variabili espresse in gradi determina il nuovo orientamento dell'oggetto.

OBJECT FILES

Un'altra tecnica utilizzabile per la creazione di oggetti in «VS3D», consiste nel realizzare un file ASCII mediante un text editor. Analizziamo a questo punto un «object-file» di una figura relativamente semplice per comprenderne la struttura. Immaginiamo di voler realizzare una piramide a base quadrata avente i quattro vertici di «base» situati nel piano X-Z (Fig. 6). Prima di entrare nella fase di editing è necessario assegnare un numero intero ad ogni vertice (nel caso specifico occorreranno 5 numeri) partendo da 0. Per solidi complessi risulta consigliabile seguire uno specifico ordine anche se il programma non lo richiede. Per maggior semplicità, imponiamo al vertice «0» di passare per l'asse Y in modo che i rimanenti quattro siano a due a due simmetrici. Per entrare nell'editor occorre digitare, dopo il solito cd data:, c:ed geo/piramide. In Fig. 6 è rappresentato il file ASCII relativo all'oggetto in questione. La sigla «3DG1» indica che il file è un «object-file» compatibile con tutte le versioni del «VS3D». Il numero 5 presente nella seconda riga informa «VS3D» che il solido ha cinque vertici, mentre le successive 5 righe in-

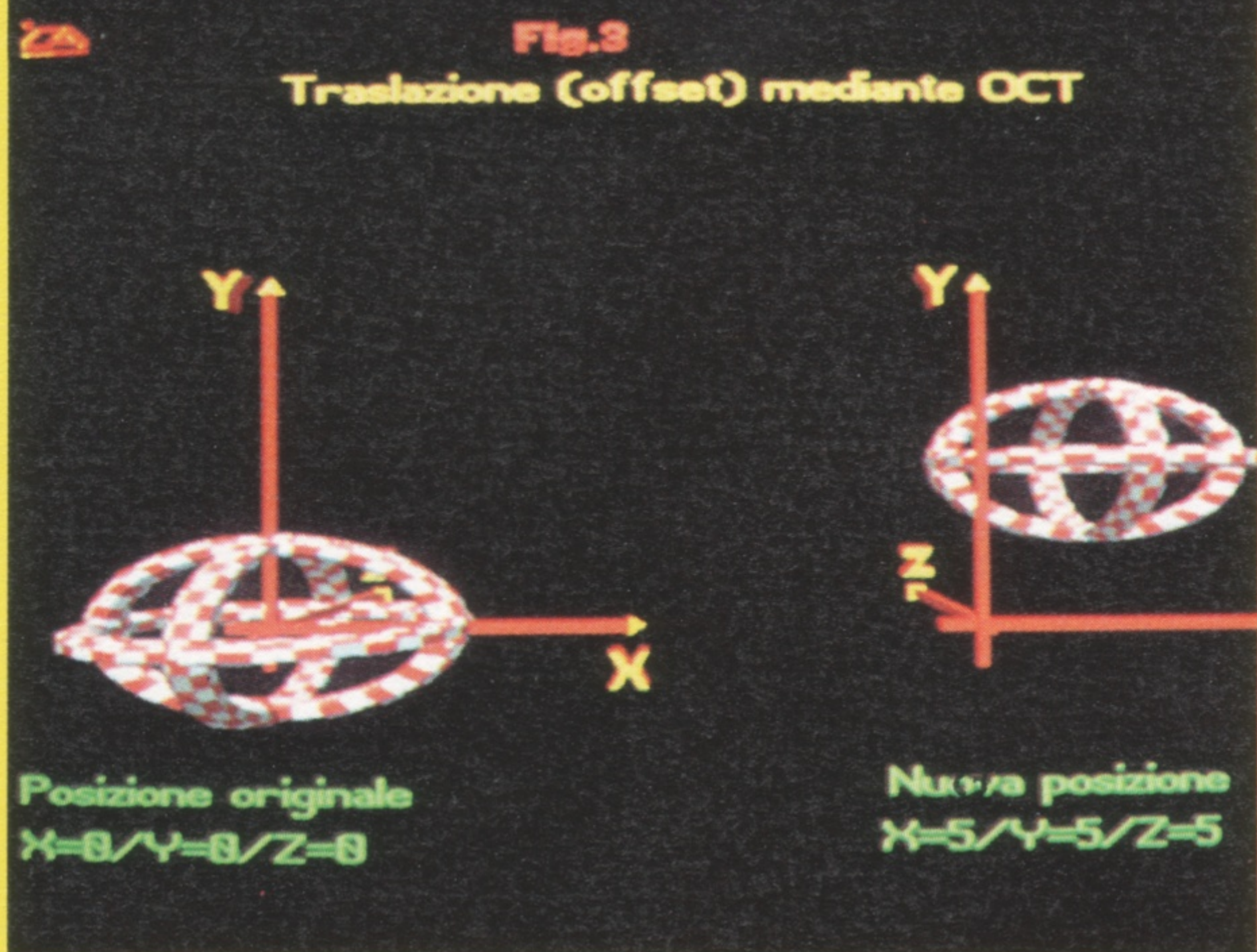



Figura 3. Nuova posizione della figura lungo i tre assi: valori positivi e negativi stabiliscono una particolare direzione rispetto all'origine.

dividuano le coordinate X,Y,Z del punto 0,1,...,4.

Vi sono poi 5 linee che determinano i poligoni facenti parte del solido. La prima cifra indica il numero N di vertici presenti (3,3,3,3,4), le successive N individuano i vertici che fanno parte di quel dato poligono, mentre l'ultima cifra assegna il codice colore alla superficie identificata dagli N vertici.

I VERTICI

È importante ricordare che i vertici sono numerati secondo l'ordine descritto nella prima parte del file e che per rendere visibile un poligono è necessario che i suoi vertici siano indicati in senso «orario». Per meglio capire questo concetto è sufficiente osservare attentamente la Fig. 6: i poligoni visibili sono quelli «esterni» (ad esempio il poligono di vertici 0,1,2 è numerato nella sequenza 0,1,2 cioè nel senso orario per un osservatore «esterno» rispetto alla piramide). Altra particolarità rilevabile nella dodicesima riga è la presenza del segno «—» prima del codice colore relativo alla base della piramide; questo simbolo «speciale» indica la presenza di dettagli sul quinto poligono. I dettagli sono due, come specificato nella riga successiva, e sono dei segmenti, poligoni con due vertici che congiungono i vertici 1-3 e 2-4 di colore nero. Ci sono due accorgimenti che devono essere presi in considerazione: i poligoni sono piani e, di conseguenza, i vertici che compongono una data figura piana devono essere complanari; secondariamente, in alcuni casi particolari è consigliabile scrivere l'object-file in modo tale che il primo vertice presente nella riga che specifica un dato poligono appartenga ad un lato convesso. Dopo l'editing (ED salva il file con Esc-x), si può caricare il «VS3D» e l'oggetto (utilizzando il gadget «Load Object») appena realizzato per vedere il risultato finale. Per un ulteriore chiarimento dei concetti fin qui esposti, si può provare a stampare sul video il file «logo» presente nel disco data: con un type data:geo/logo.

MOTION FILES

In «VS3D», ogni oggetto deve avere uno specifico «Motion File» che ne descriva la traiettoria in una sequenza. La tecnica utilizzata per animare gli oggetti sfrutta i cosiddetti «Key Frames», ovvero utilizza dei particolari fotogrammi chiave in cui vengono specificate le posizioni ed i relativi orientamenti dei solidi presenti nell'animazione e lascia al programma il compito di calcolare i fotogrammi intermedi. Ad esempio, se un cubo va da A a B e da B a C, è sufficiente stabilire le coordinate X,Y,Z dei tre punti e l'orientamento del cubo in quelle locazioni; successivamente «VS3D» calcolerà i fotogrammi intermedi, definiti in numero dall'utente, per realizzare una completa animazione. Per la stesura di un file di questo tipo, si utilizza nuovamente l'ED con l'unica differenza che il file deve risiedere nella directory «mot» del disco «data:». Proviamo ad esempio a realizzare una semplicissima animazione utilizzando la piramide costruita in precedenza. In Fig. 7 è riportato il Motion File relativo; per editarlo, basta digitare «ED data:mot/ABmot». La sigla «3DM1» identifica il file come Object-Motion, mentre la cifra nella seconda riga indica il numero di «Key-Frames». Nella terza linea vengono riportati la posizione X,Y,Z e l'orientamento H,P,B che la piramide assume in questo primo fotogramma. La riga successiva indica il numero di fotogrammi necessari per raggiungere la posizione indicata nel sovrastante Key-Frame. Analogamente, la quinta e la settima linea si riferiscono al secondo ed al terzo Key-Frame, mentre le cifre successive specificano il numero di fotogrammi necessari per portare la piramide dal primo «Key» al secondo e dal secondo al terzo.

RIASSUMENDO

In breve, potremmo riassumere dicendo che l'oggetto va da A a B e da B a C in sessanta fotogrammi. Si consiglia a questo punto di prestare attenzione alla Fig. 2 che mette in evidenza il verso positivo delle rotazioni H,P,B ed i relativi assi. È possibile, quando si caricano gli oggetti in «VS3D», immettere manualmente le specifiche iniziali e finali del solido tramite il gadget «Manual» presente nel requester relativo all'object-motion-file. È tuttavia consigliabile utilizzare questa finestra solo

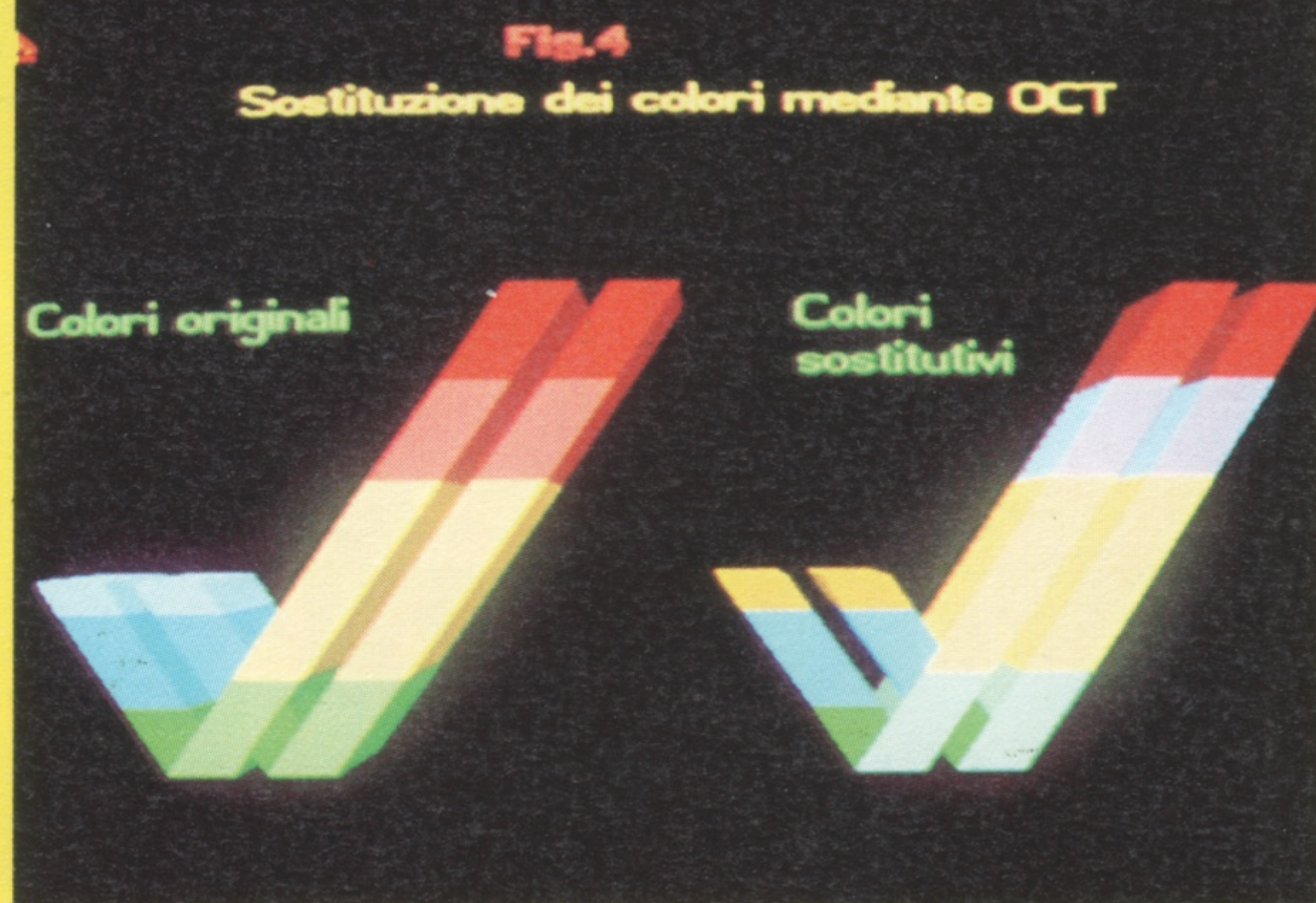



Figura 4. Esempio di colori nuovi e vecchi tramite il solito programma OCT.

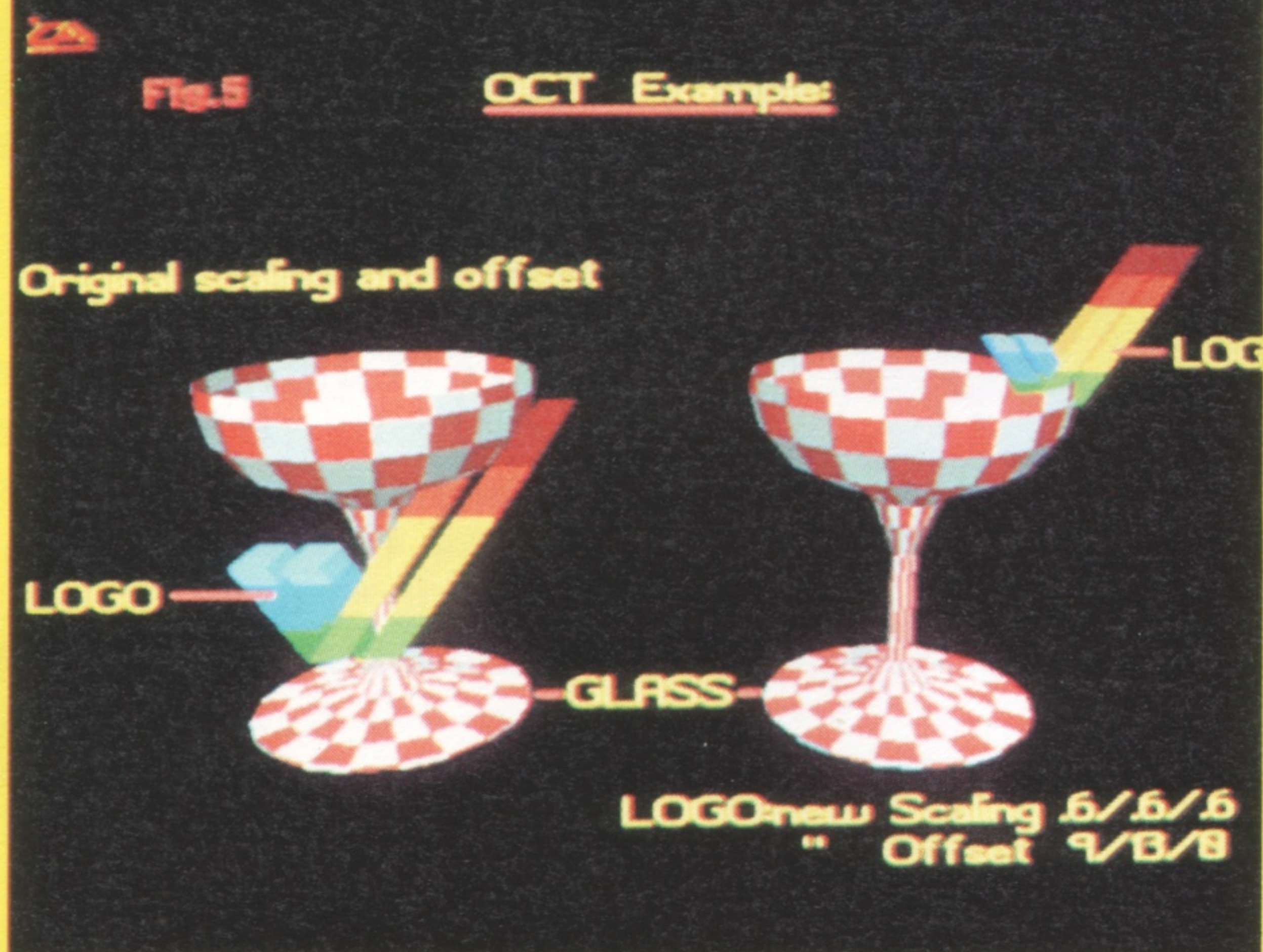



Figura 5. Le dimensioni dell'oggetto non sono proporzionali rispetto al bicchiere.

per un veloce preview che aiuti l'utente ad individuare le posizioni e le traiettorie più adatte da assegnare tramite Motion-File all'oggetto in questione. Questa tecnica è fortemente limitata dal fatto che non si possono specificare Key-Frame intermedi.

Per quanto riguarda la descrizione del movimento della telecamera, il file deve risiedere nella directory «cam» (cam/ABcam) ed il codice di identificazione che compare nella prima riga deve essere «3DC1». Le successive righe hanno significato analogo a quelle viste per gli Object-Motion in precedenza (Fig. 7). È molto importante ricordare che i Motion Files (3DM1 e 3DC1) possono avere un numero diverso di Key-Frames tra di loro fino ad un massimo di 25 Key per file, ma è necessario che il numero di fotogrammi individuati da tutti i file coincidano tra di loro.

L'OBJECT MOTION

Nell'esempio riportato, l'object-motion individua con tre Key-Frames 60 fotogrammi; il camera-motion, con due Key ne identifica anch'esso 60. Per rendere più realistica la sequenza animata, «VS3D» utilizza una semplice tecnica di «motion interpolation» tra i vari Key-Frame operando il calcolo di una B-spline tra i punti chiave (Fig. 8). È possibile comunque ottenere spostamenti perfettamente lineari sia della telecamera sia degli oggetti mettendo il simbolo «—» prima della cifra che specifica il numero di Frame di un particolare Key nei relativi file.

Realizziamo a questo punto l'animazione presa in esame con il «Videoscape 3D». La sequenza per partire è ormai nota: dopo il boot con il main occorre digitare: cd data: e sys:3d. A questo punto basta clickare sul gadget Load Object, selezionare la piramide e, dopo l'ok, caricare il file ABmot. Fatta questa operazione, la si ripete con il gadget Load Camera selezionando il file ABcam. È possibile quindi vedere la sequenza clickando su Begin Animation; anche in questo caso si può registrare l'animazione in un file ANIM, a patto che il sistema abbia a disposizione un «Mega». Per far questo si seleziona da menù il comando Begin ANIM recording, si assegna un nome al file (è consigliabile registrare la sequenza nella directory ANIM) e si "registra" con il comando Begin Animation. Terminata la fase di rendering, si seleziona il comando End ANIM recording per chiudere il file. Per vedere il risultato si utilizzano i programmi «PlayANIM» e/o «ShowANIM» presenti nel disco main:.

METAMORPHIC OBJECTS

Uno degli effetti più interessanti presenti nel «VS3D» è senza dubbio la metamorfosi possibile tra due oggetti. Le uniche limitazioni sono date dal fatto che si può realizzare la metamorfosi solo tra due oggetti e che i solidi devono avere lo stesso numero di punti. Ad esempio, se volessimo trasformare l'oggetto A nell'oggetto B, dovremmo caricare il file A con il relativo Motion-file e successivamente leggere il file B che verrà preso da «VS3D» come nuovo «modello» da assegnare ad A. È importante sottolineare che i file A e B devono essere il penultimo (A) e l'ultimo (B) oggetto caricato. Per attivare la metamorfosi è sufficiente poi clickare sul gadget «Metamorph last two objects» (Metamorfosi degli ultimi due oggetti). Durante la scena, quando «VS3D» esegue la metamorfosi, ogni punto dell'oggetto A si sposta linearmente verso il corrispondente punto appartenente all'oggetto B in base alla numerazione dei vertici presente nei due object-file. In questo caso il programma OCT risulta di notevole utilità: il tool può modificare ad esempio la forma di un oggetto «A» (eventualmente creato con l'EGG) utilizzando lo scaling ed ottenendo così un secondo oggetto «B» avente una forma differente da «A», pur mantenendo un numero uguale di punti. Si cominciano a questo punto ad intravvedere le innumerevoli possibilità offerte dalla combinazione di due programmi relativamente semplici come «EGG» e l'OCT. Realizziamo una ulteriore demo che utilizza il morphing e che verrà ulteriormente perfezionata nel prossimo articolo. Dopo l'ennesimo cd data: lanciamo «EGG», selezioniamo la geometria frattale (Rec. Fractal Patch), chiamiamo il primo oggetto «A» e generiamo una collina (1). Le

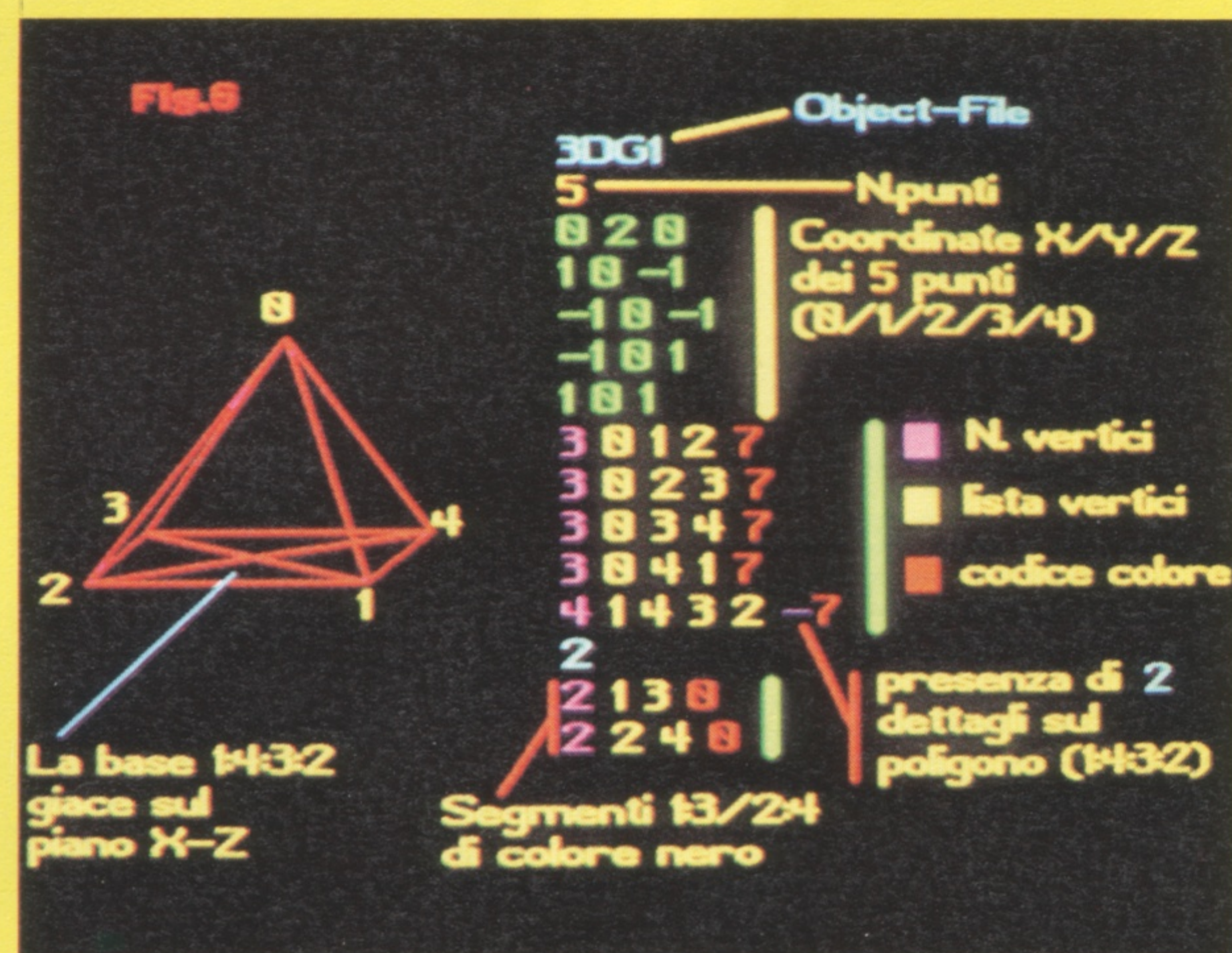



Figura 6. Object file di una piramide a base quadrata avente i vertici di «base» situati nel piano X-Z.

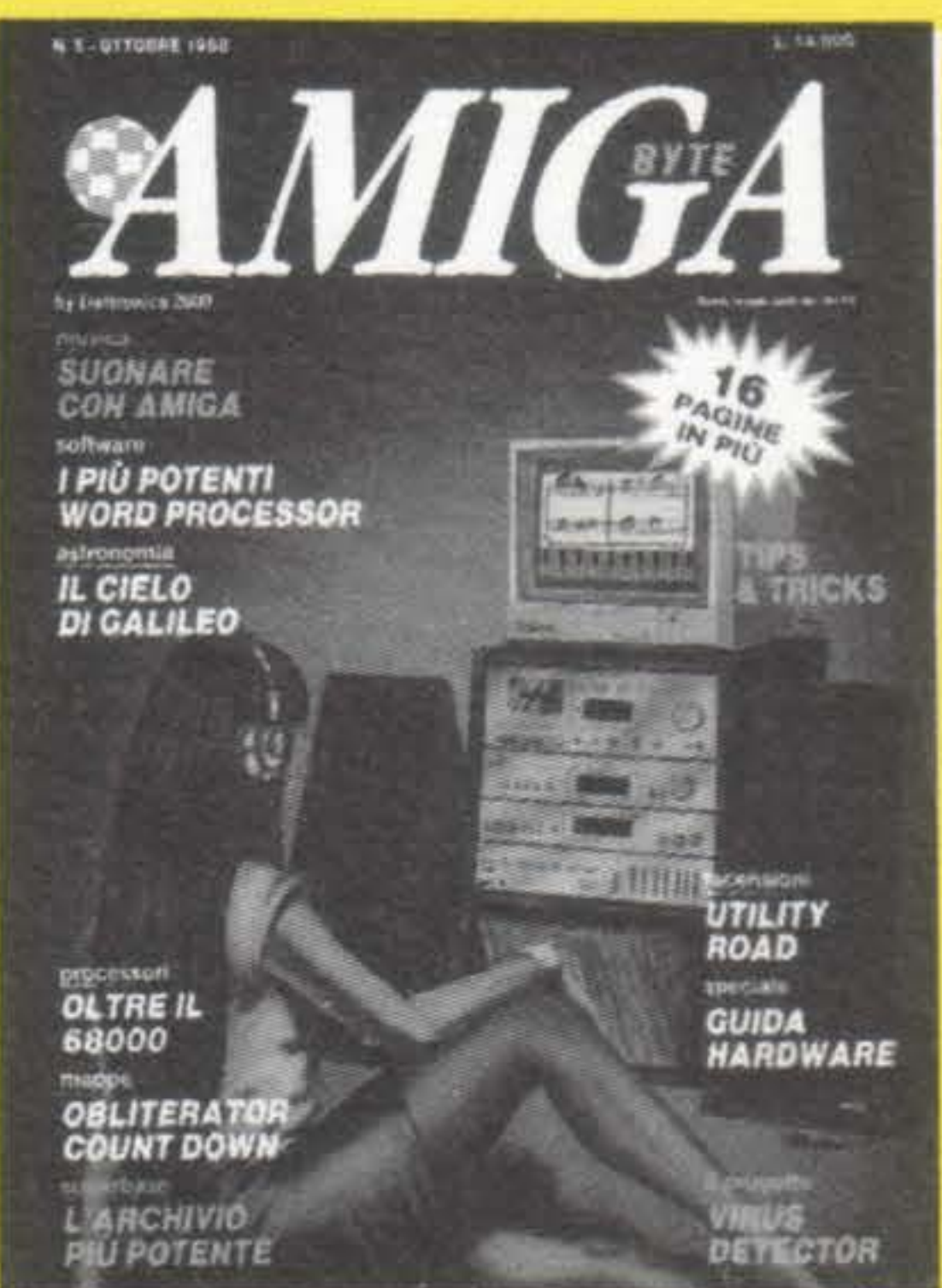
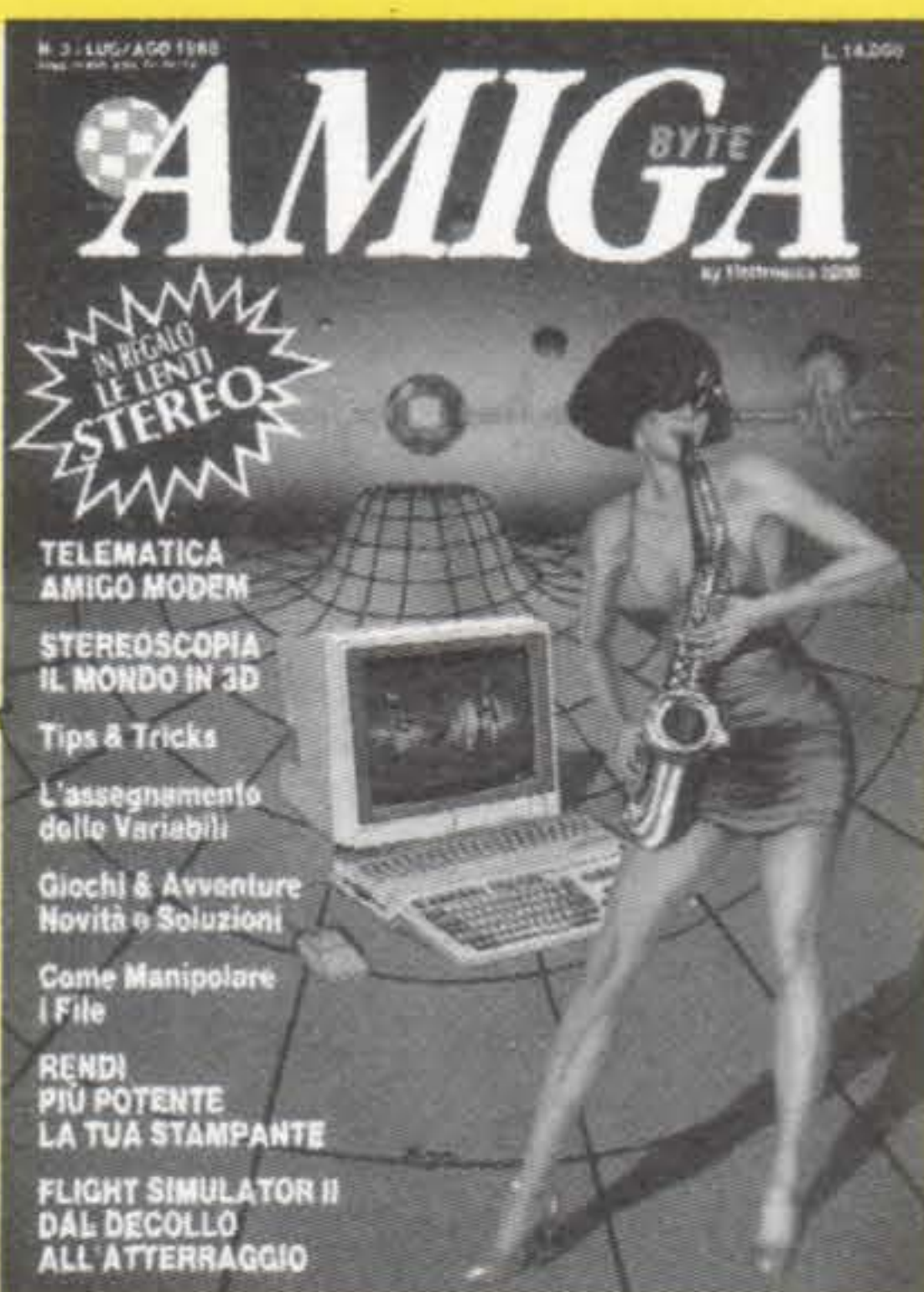
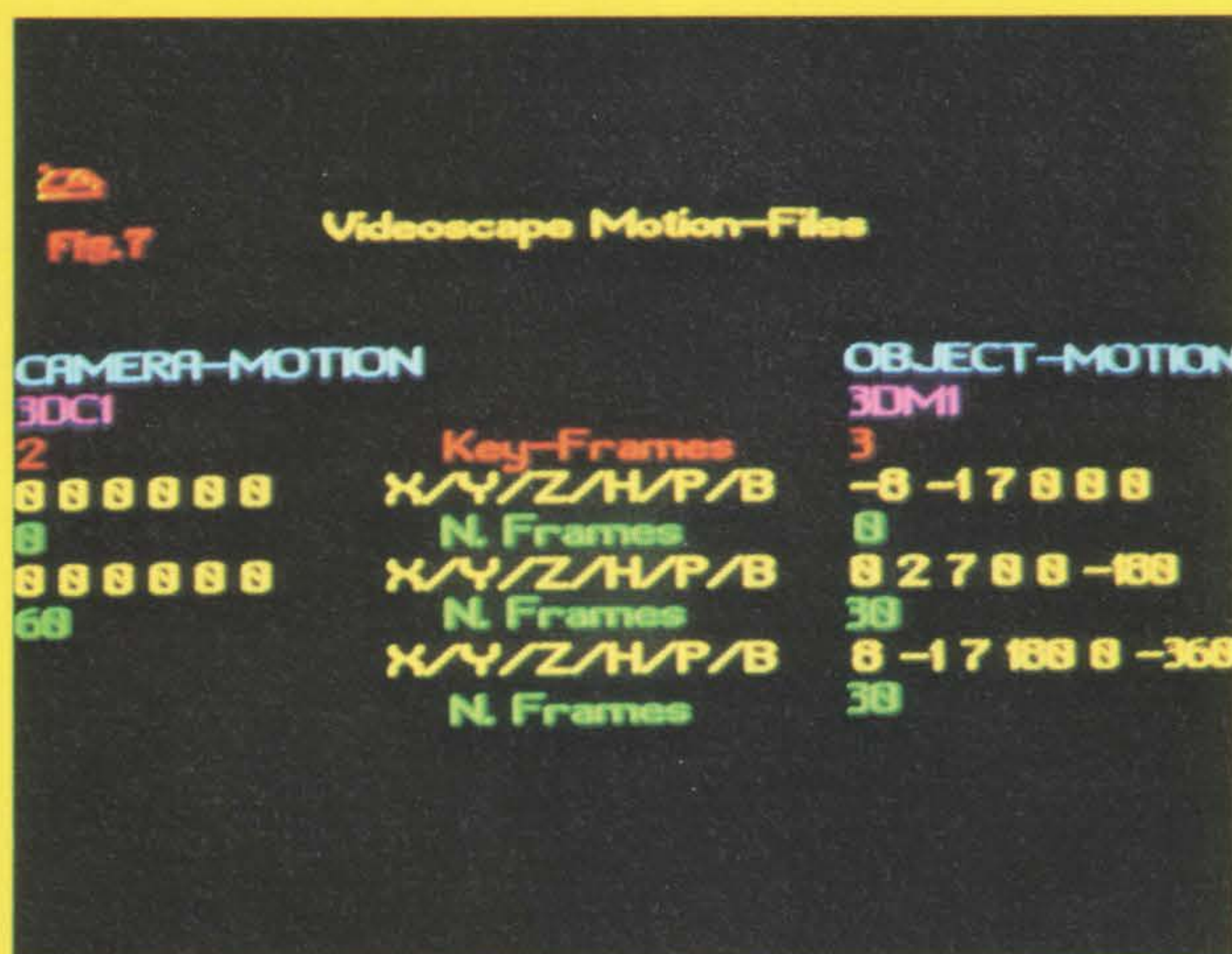



Figura 7. Esempio di Motion file per creare una semplice animazione usando la piramide appena costruita.

dimensioni X e Z della base devono essere uguali ed in valore pari a 100. L'altezza in questo caso (coordinata Y) sarà 0.

IL CODICE COLORE

Proseguiamo immettendo il codice colore (10) e salvando il solido con «Y». Per generare l'oggetto «B» ripetiamo l'operazione cambiando solamente il nome da attribuire alla figura (B) e la quota Y (in valore pari a 45). Scriviamo a questo punto il camera-motion-file (ED cam/Morphcam). Impostiamo 2 Key-Frame (vedi esempio piramide), posizionando la telecamera in entrambi i Key nella locazione «60 57 —104 —30 15 0» (le due righe relative ai Key devono essere uguali) ed il numero di fotogrammi intermedi (20). Usciti dall'editor, lanciamo «VS3D»; carichiamo gli oggetti A e B senza assegnar loro alcun movimento (basta clickare l'ok), attiviamo la metamorfosi e carichiamo il camera-motion file. Analogamente a quanto visto in precedenza, possiamo iniziare l'animazione con Begin Animation ed eventualmente registrarla in un file ANIM. È consigliabile selezionare la bassa risoluzione quando si attiva l'ANIM recording per generare un file più compatto e più veloce in fase di esecuzione. Per ridurre ulteriormente i tempi di calcolo e lo sfruttamento della memoria a disposizione, è possibile realizzare la sequenza in modo wire-frame. Questa modalità è l'unica ammessa, nelle versioni 1.0 e 1.1 del programma, per Amiga in configurazione minima. La versione 2.0 (che, per la cronaca, richiede quattro mega per girare a dovere) non permette nessun tipo di animazione se non si hanno a disposizione almeno 512 K di Fast RAM.

CI SONO LIMITAZIONI?

Vediamo infine quelle che possono essere le limitazioni del programma in base alla quantità di memoria disponibile. Su Amiga con 512 K si possono visualizzare oggetti per un totale di 1000 punti, o poligoni. Con 4 Mega a disposizione, si arriva ad un massimo di 30000 punti, o poligoni. Vi sono poi altre limitazioni, che sono indipendenti dall'hardware utilizzato: i poligoni possono avere un massimo di 200 vertici; in una scena non ci possono essere più di 25 oggetti contemporaneamente; un motion-file non può individuare più di 25 Key-Frames; infine, una sequenza non può avere più di 30.000 fotogrammi. È possibile comunque ovviare a questi minimi inconvenienti con qualche accorgimento. La prossima volta affronteremo alcune tecniche particolari ed approfondiremo l'argomento relativo alla registrazione mediante file ANIM.

■

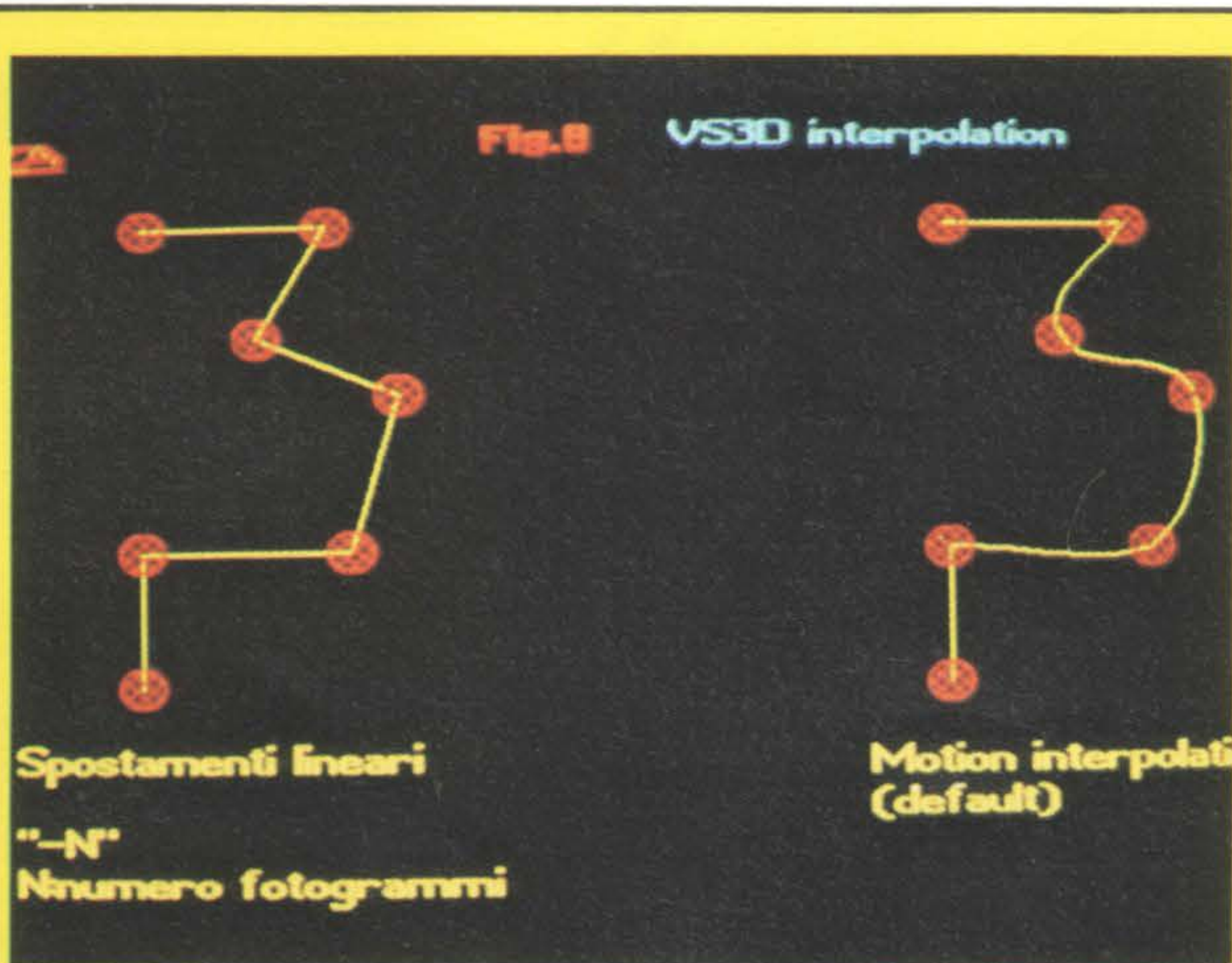



Figura 8. Per rendere più realistica la sequenza animata, «Videoscape 3D» utilizza una tecnica detta di «motion interpolation».

Software Express

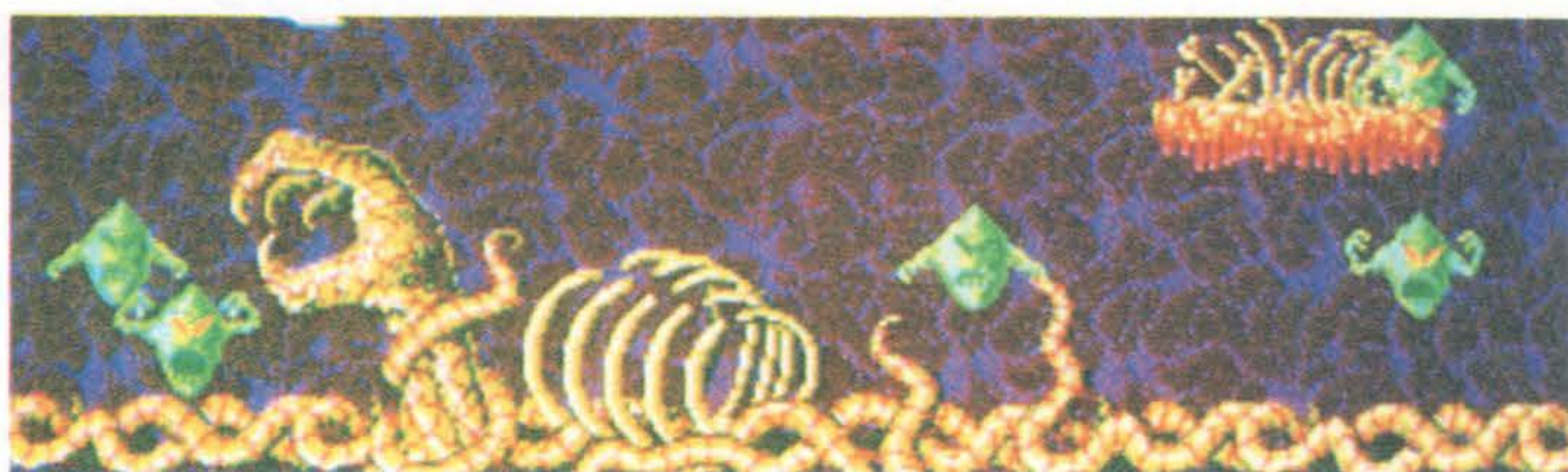
a cura di GIULIO BONIFAZI

Brevi recensioni di giochi ed utility freschi di giornata. Visti, giocati e valutati per voi.

NEBULUS

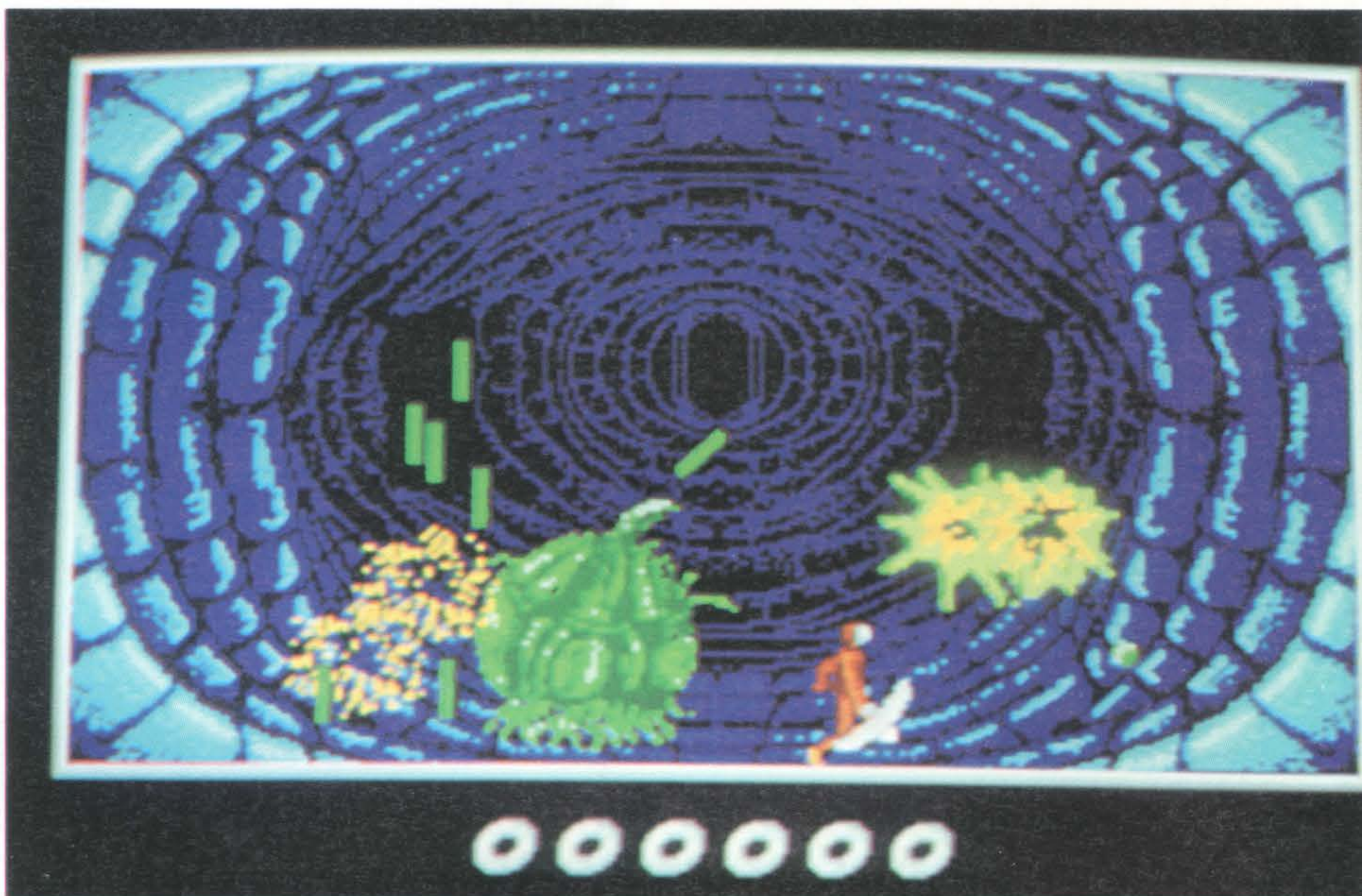
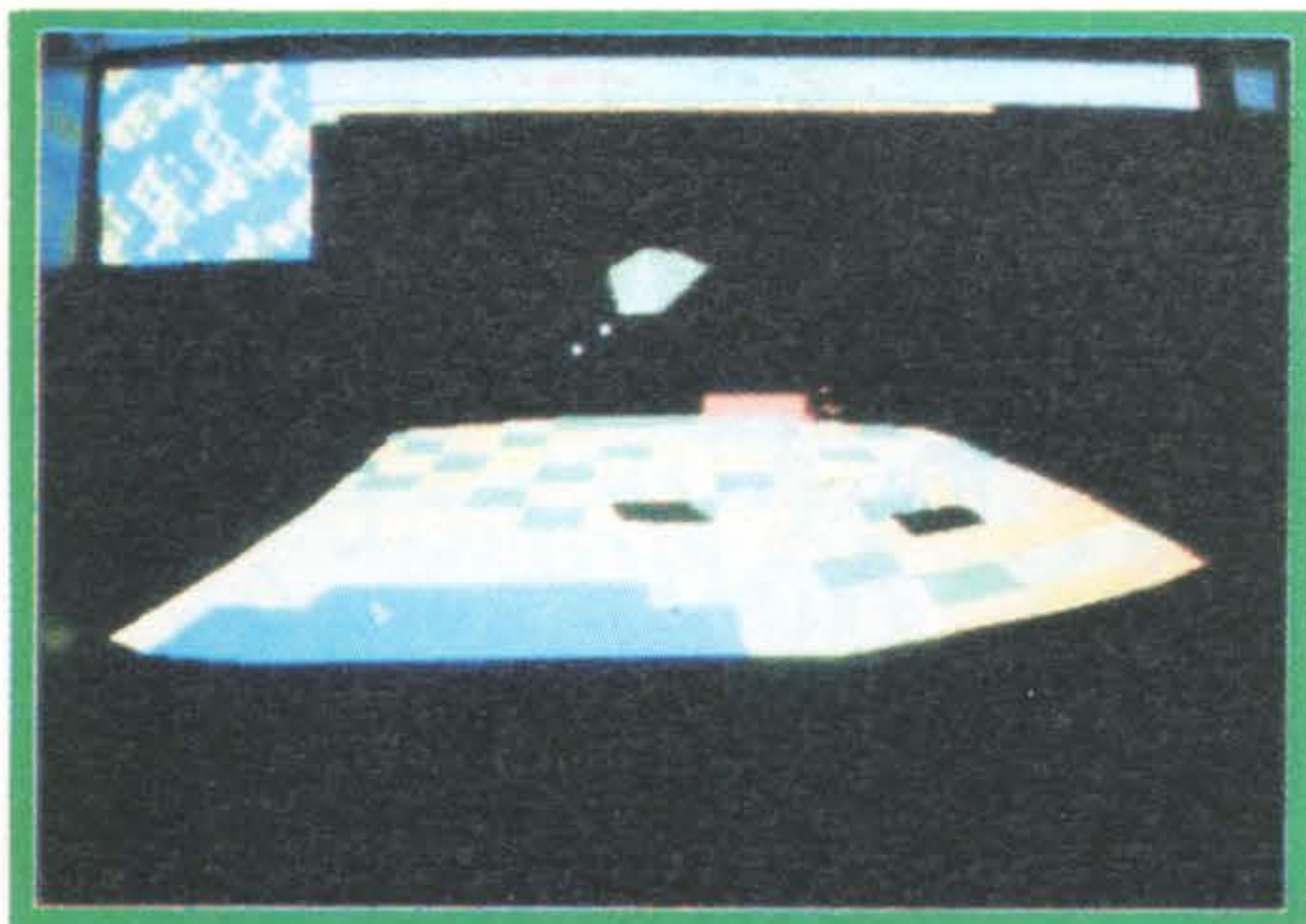
L'idea base è molto semplice: dovete semplicemente (ve ne accorgerete!) scalare otto torri girevoli. Per farlo dovrete usare semplici ascensori e parecchi tunnel che vi porteranno dalla parte diametralmente opposta della torre: purtroppo non saprete mai, almeno nel corso delle prime partite, dove andrete a finire una volta imboccato un tunnel. Terminata la scalata di una torre, c'è un bonus level che consiste nel colpire il maggior numero di pesci possibile.
È senza dubbio molto difficile completare una torre, figuriamoci l'intero gioco! Ma i nostri intrepidi eroi della redazione sono riusciti a terminare alla velocità della luce (5 giorni e 11 ore!) le otto missioni e vi porgono la soluzione in questo stesso numero.

Altro ben fatto shoot'em'up a scroll orizzontale, tipo «XR35», per intenderci. Siete sul pianeta artificiale Draconia, abitato dai mostri più orribili che si possono immaginare. Gran parte degli abitanti del pianeta è considerata come «l'acqua in cui nuota» il terrorismo planetario, così l'unico rimedio possibile è quello di distruggere l'intera Draconia. La vostra astronave dovrà vedersela inizialmente con delle bolle che sparano a tutto andare: se riuscirete a far fuori l'intera ondata, apparirà un bonus che non dovrete lasciarvi sfuggire. Esso può aggiungere alla vostra navicella potenti cannoni, laser, maggiore velocità e schermi protettivi. Ogni livello di gioco ha un suo tema dominante: il primo è ambientato sott'acqua, fra pericolose piante carnivore tentacolari che cercheranno di distrarvi in tutti i modi. Non abboccate e pensate sempre a distruggere gli alieni che avete davanti. Alla fine di ogni livello incontrerete il (oppure i) guardiano del quadro: è senza dubbio la parte più difficile del gioco e, se non siete lesti nell'uccidere il mega alieno, ad esempio lo scheletro preistorico, vi sarà impossibile superare la barriera delle palle di fuoco. I livelli successivi sono più «gradevoli» e meno semplici da completare, ma con l'opzione di Continuos Play potete, una volta definitivamente morti, riprendere il gioco dall'ultimo livello terminato. Grafica discreta e scroll molto fine rendono decisamente appetibile questo «Menace» a tutti gli smanettoni spara-spara.

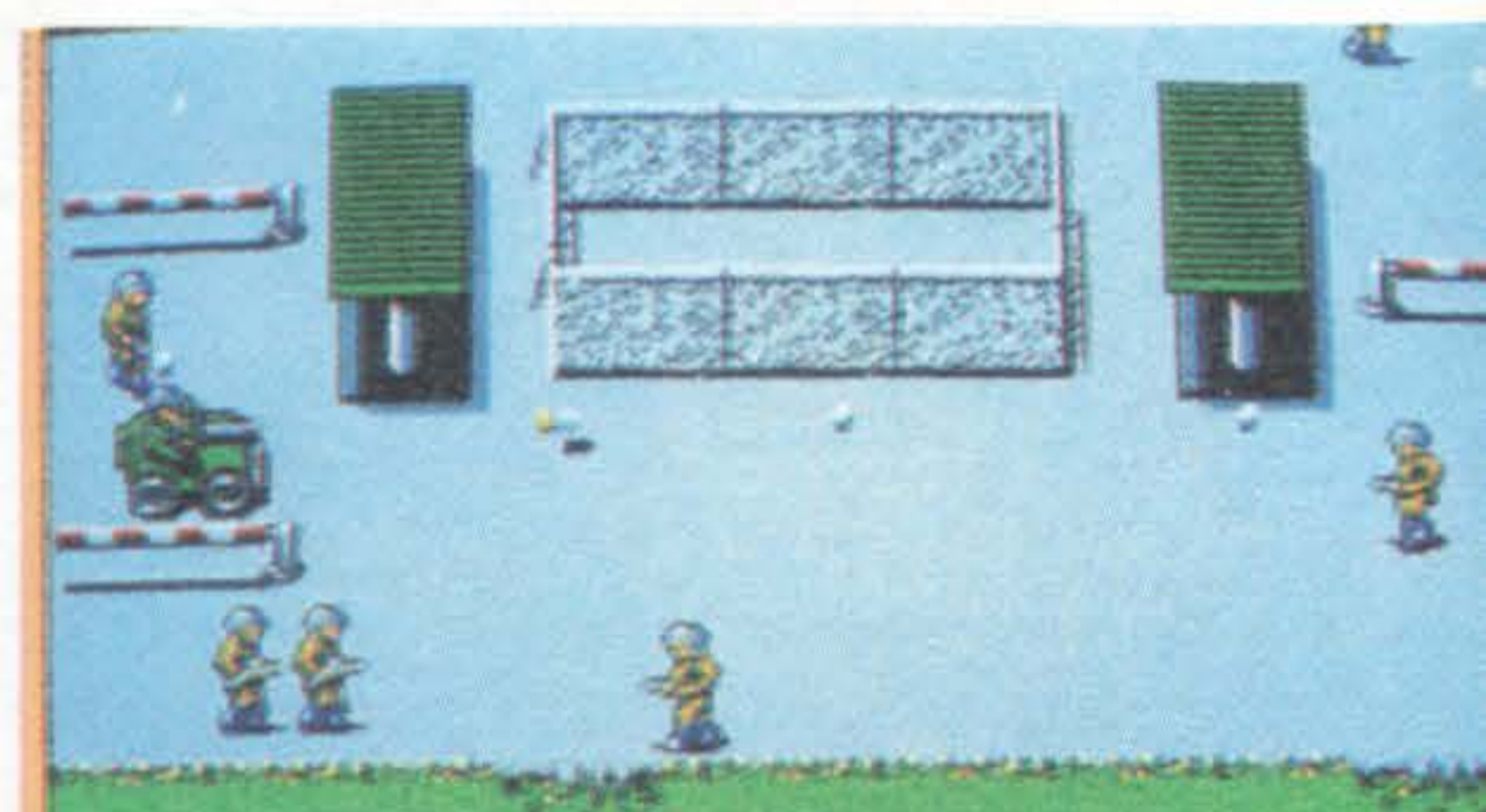
MENACE

PACMANIA

Pac è tornato! Il gioco è esattamente conforme all'originario: dovete mangiare tutte le «pillole» gialle che trovate correndo attraverso l'intero labirinto; quando le avrete fatte fuori tutte passerete al livello successivo. Così come nel primo «Pac Man», ad importunarvi pensano dei simpatici fantasmini, alcuni dei quali corrono in maniera del tutto casuale, ed è quindi facile evitarli; altri vi seguono a distanza, altri ancora vi vengono dietro soltanto quando vi vedono. In «Pacmania» avete la possibilità di saltare i vostri nemici, o le barriere stesse del labirinto, rendendo quindi il tutto molto più facile. Inoltre, nei quattro angoli di ciascun labirinto ci sono le super pillole che, una volta divorate, rendono invincibile Pac e gli permettono di mangiare anche i fantasmi. L'effetto dura poco; una volta ucciso un fantasma, tutto quello che rimarrà di lui saranno i suoi occhi, che fuggiranno in un punto preciso. Ci sono quattro livelli e all'inizio del gioco potete scegliere di accedere ai primi tre, ma non all'ultimo. Nel terzo arriveranno dei fantasmi speciali, i jumping ghost, che hanno la capacità di saltare ma soprattutto di non poter essere saltati da voi, il che rende le cose molto più difficili.

ALBEDO

La software house francese Myriad ha lanciato recentemente «Albedo», un gioco di concezione abbastanza originale e decentemente realizzato, nel quale vestirete i classici panni dell'altrettanto classico eroe che dovrà scoprire i segreti dei quali è depositario Nick, il Re del planetoide Albedo (e fin qui nulla di nuovo). Prima di affrontare la prova finale dovrete però dimostrare il vostro valore raggiungendo determinati livelli di punteggio in prove meno impegnative, selezionabili a piacere da un originale menu iniziale.
La selezione dell'alieno determina il tipo di prova che seguirà, e che generalmente si può dividere in due tipi: una statica, da affrontare in una specie di arena nella quale dovrete combattere armati di uno scudo e di un fucile laser, ed una dinamica, che vi impegnerà in un piccolo labirinto popolato da alieni diversi per cercare i vostri reali avversari, con le stesse armi delle prove statiche.
In entrambi i casi, il livello della vostra energia vitale (rossa) e di quella del vostro fucile laser (verde) saranno segnalati sullo schermo.
Il sistema di comando del protagonista necessita di un po' di pratica per essere compreso a fondo, ma una volta appresolo non risulta difficile far compiere all'eroe delle splendide e plastiche evoluzioni.
I colpi del fucile laser rimbalzano sulle pareti, e questa è la caratteristica da sfruttare maggiormente durante i combattimenti con le bestiacce aliene, perché vi permette di sviluppare un grosso volume di fuoco.
La grafica è discreta, i suoni sono piacevoli e non fastidiosi; alla resa dei conti questo gioco risulta foriero di qualche ora di sano divertimento.

VIRUS

È finalmente giunta per Amiga la conversione di «Zarch», originariamente realizzato per l'Archimedes, stupendo arcade «spara-e-fuggi» tridimensionale, colorato, e velocissimo: il titolo del gioco è stato cambiato in Virus, dato che i produttori della versione per l'Archimedes hanno voluto mantenere il copyright sul nome.
La trama è essenziale: ai comandi della vostra navicella dovrete difendere una porzione del vostro pianeta (la cui mappa è riportata in alto a sinistra) dall'attacco dei soliti alieni, che questa volta intendono spargere un rosso virus micidiale che rende sterile il terreno e fa mutare erba ed alberi in cose inanimate. Il controllo dell'«hoverplane» è abbastanza difficile, e può essere effettuato tramite il mouse o la tastiera (caldamente consigliata), i cui tasti chiave sono ridefinibili. Per muoversi è necessario applicare la giusta spinta ed orientare la navetta nella corretta direzione: il paesaggio scrollerà con un meraviglioso effetto in tutte le direzioni possibili, mostrandoci i suoi rilievi, i suoi alberi e le sue case; la zona è in pratica rappresentata come un gruppo di isole. Gli indicatori di quota, del carburante residuo e dei missili a ricerca automatica a disposizione completano il quadro della strumentazione. Alcune porzioni della mappa scompaiono quando vengono distrutti i relativi radar a terra od in mare. Il punteggio sale ad ogni alieno colpito, ma ogni colpo sparato a vuoto lo fa diminuire di una unità; attenzione quindi a non sprecare proiettili inutilmente.

MUST DIE FERNANDEZ

Il vostro compito è di scovare e distruggere, nell'esatto ordine, tutte le basi per ridare la libertà alla popolazione.
Per sparare con il fucile premete semplicemente fuoco, mentre per lanciare le granate dovete tenerlo premuto più a lungo. Durante la vostra missione potete raccogliere nuovi proiettili per il fucile e, cosa molto più importante, usare una jeep per avanzare. Per avvalervene non dovete far altro che dirigervi verso quest'ultima e premere fuoco. Una volta saliti, potrete usufruire del cannone di bordo tenendo premuto il fuoco; per abbandonare la jeep, invece, dovete andare a sinistra/destra rapidamente. Finché rimanete sulla jeep siete invulnerabili, anche se purtroppo per un limitato periodo di tempo. Vi può capitare di subire troppi colpi e che la jeep si incendi: allora è conveniente dirigersi verso un garage per riparare il vostro mezzo.

Software Express

a cura di GIULIO BONIFAZI

Brevi recensioni di giochi ed utility freschi di giornata. Visti, giocati e valutati per voi.

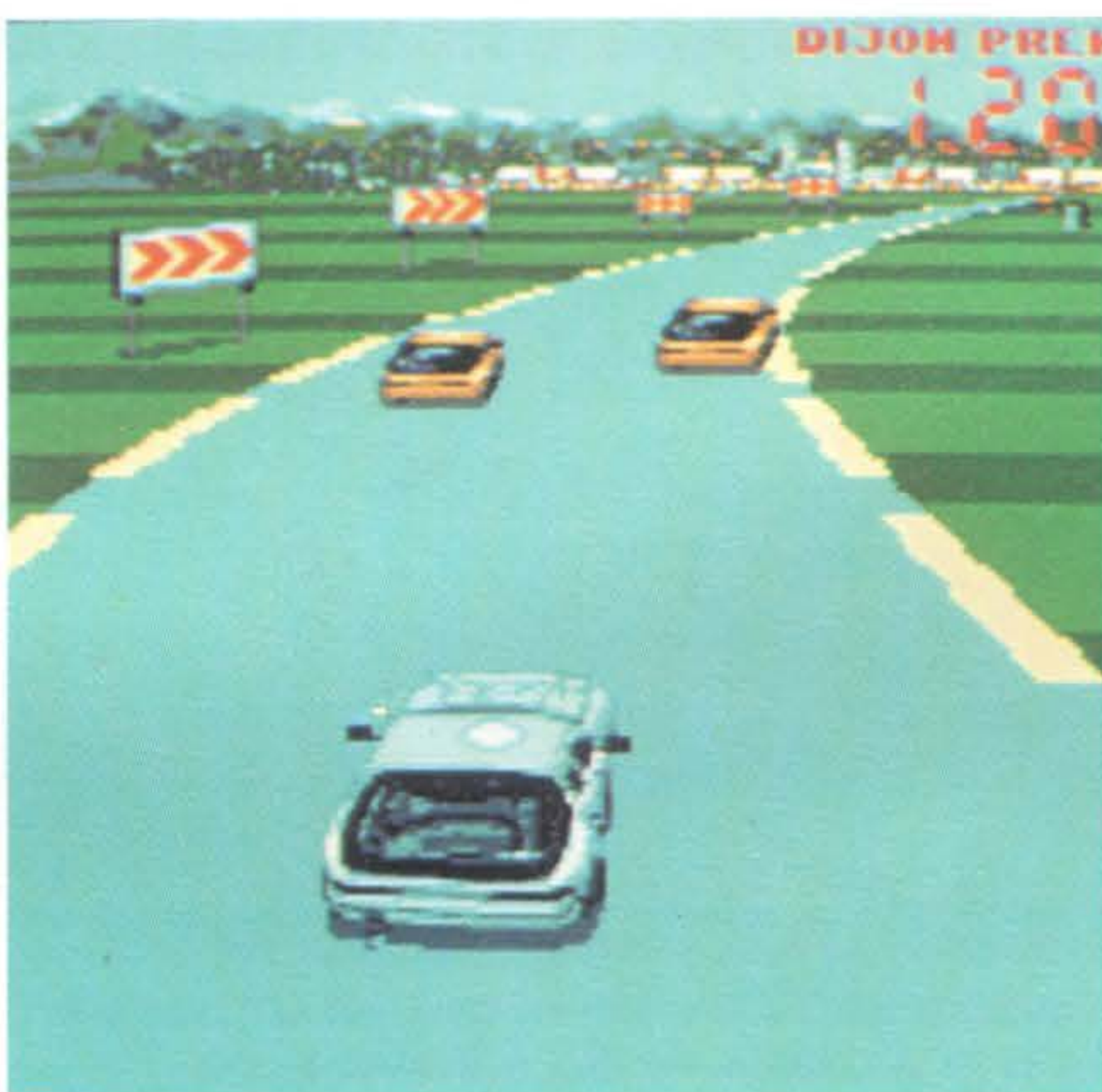
CAR

A parte qualche tentativo malriuscito come «Grid Start» e «Crazy Cars», per Amiga non erano, sino ad ora, stati prodotti giochi automobilistici di stile arcade: famosi «Test Drive» e «Ferrari Formula One» viaggiavano infatti più o meno sulla strada della simulazione, e della simulazione soffrivano la difficoltà ed il «punto di vista» soggettivo del pilota.
La stasi è stata recentemente stravolta dall'uscita quasi contemporanea di tre giochi «on the road»: il tanto atteso «Outrun», conversione del noto coin-op; Nigel Mansell's Grand Prix, uscito poco tempo fa sullo Spectrum con notevole successo e già tradotto per Amiga; infine, «Turbo Cup», della attivissima casa francese Loriciels.
«Outrun», prodotto dalla U.S. Gold (finalmente la casa americana si sta muovendo in direzione Amiga...) su licenza della Sega, è un arcade che tralascia ogni complicazione: al volante di una Testarossa Cabrio (!) sulle strade della mitica California (!!) con al fianco una stupenda bionda (!!!) dovrete semplicemente lottare contro il tempo per poter ottenere l'«extended play» e proseguire la vostra corsa nel sole e nel vento. Gli ostacoli che si frappongono fra voi e la vostra voglia di velocità sono le curve dell'autostrada (inizialmente facili, ma via via affrontabili con meno confidenza), qualche occasionale auto o camion (sempre più frequenti e indisciplinati, man mano che si sale di livello), e la crescente difficoltà di manovra della vostra Testarossa.
Avete a disposizione due marce (Lo, bassa, ed Hi, alta) selezionabili premendo il tasto di fuoco; un tachimetro digitale ed un contagiri a

segmenti luminosi vi forniscono i dati sulla vostra attività.
Una serie di menu attivabile premendo un tasto qualsiasi permette di scegliere il tipo di musica (uguale a quella del coin-op) e di effetti sonori, il dispositivo di guida (Joystick o Mouse), e via dicendo. Parlando del gioco vero e proprio, purtroppo viene spontaneo pensare che il prodotto avrebbe potuto essere un po' più curato, e che in fondo Amiga merita di meglio che una semplice trasposizione della versione per Atari ST.

La grafica non è super ma, non è neanche delle peggiori; purtroppo lo scrolling è molto «scattoso» e non riesce a rendere completamente l'idea della velocità, come faceva invece la versione da bar. Ci sono inoltre delle vistose imperfezioni nel movimento degli sprite: per esempio abbiamo osservato, non senza un certo stupore, che nello sprite che rappresenta la Testarossa girata verso destra il pilota e la biondona si sono miracolosamente scambiati di posto, e nella sequenza dell'incidente gli sprite stessi a tratti scompaiono!
«Nigel Mansell's Grand Prix» rappresenta l'omaggio che la casa inglese Martech fa al non troppo fortunato pilota britannico, recentemente approdato alla Ferrari. In questo caso vestirete i suoi panni alla guida di una sofisticata, scorbutica e velocissima Williams Honda e dovrete correre sulle 16 piste del circus iridato della F1, scegliendole da un comodo menu iniziale, che vi permette anche di decidere se volete fare pratica o gareggiare. Nel secondo caso dovrete obbligatoriamente partire da Rio e proseguire con le corse successive; i risultati verranno memorizzati (possono essere salvati su disco) e contribuiranno a formare la vostra classifica alla fine del campionato. Prima della gara dovrete qualificarvi, ed allora eccovi in pista: di fronte avrete la sagoma della vostra monoposto ed una complessa riproduzione della plancia della stessa, compresi gli specchietti retrovisivi. Va subito detto che la grafica è un po' «cruda» per un computer come Amiga, ma tutto sommato risulta efficace e, soprattutto, lo scrolling è molto veloce.
La strumentazione da tenere d'occhio è parecchia e le prime volte può capitare di finire fuori strada per non perdere di vista i

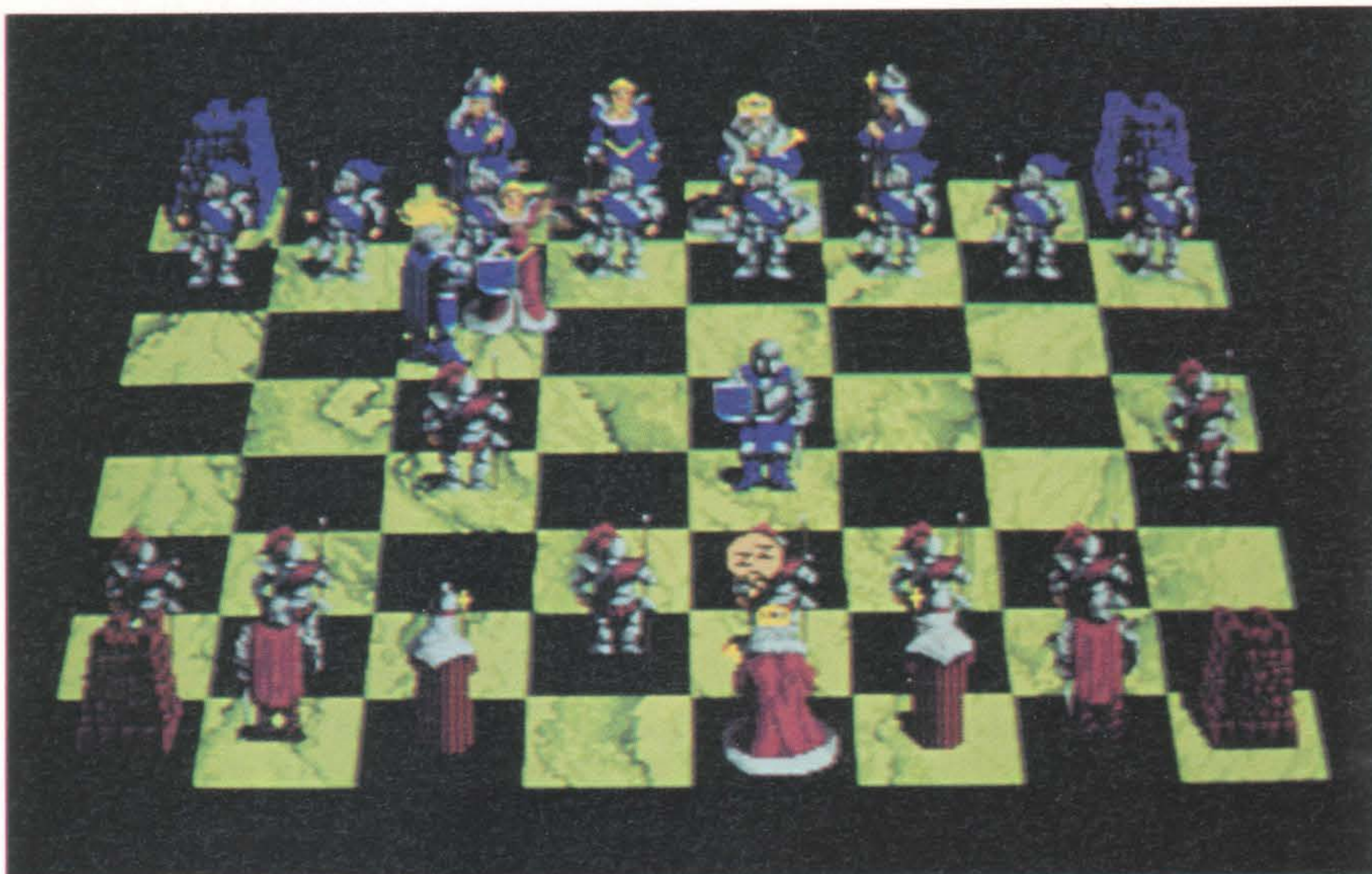
GAMES

quadranti: ci sono infatti il contagiri, il livello carburante, la pressione dell'olio, la temperatura dell'acqua e del turbo, l'indicatore del boost (pressione del turbo, modificabile in quattro posizioni con i tasti 1-4; dà più accelerazione; da usare con molta cautela per non consumare eccessivamente). È presente anche un monitor per il computer di bordo, che fornisce una miriade di dati quali la velocità istantanea, quella media, i tempi sul giro, la riserva di carburante (si parte con i 195 litri regolamentari per percorsi di circa 350 km; il numero dei giri può essere variato), il consumo istantaneo, le miglia da percorrere e quelle che si possono percorrere con la residua riserva di carburante all'andatura attuale. C'è poi una finestra nella quale scorrono eventuali messaggi radio provenienti dai box e l'indicatore della marcia inserita.
Durante la guida è necessario tenere presenti i parametri di rendimento del motore e delle gomme, ed il comportamento degli altri piloti. Quasi una simulazione quindi, poco appariscente ma molto accattivante, dalla quale è difficile staccarsi una volta presa la mano; sotto questo punto di vista, «Nigel Mansell's Grand Prix» è probabilmente il più riuscito dei tre giochi automobilistici. I suoni sono invece nella media.
«Turbo Cup», anche questo sponsorizzato da un pilota, il francese René Metge, replica le gare del campionato francese della Coppa Porsche 944 Turbo. Dopo il caricamento viene offerta la possibilità di scegliere il percorso sul quale effettuare prove e gara: Magny-Cours, Dijon-Prenois, Nogaro ed il famoso Paul Ricard.
Scelto il circuito, dovrete cimentarvi con i due giri delle qualificazioni, durante i quali sarete soli in pista: in base al tempo ottenuto verrete piazzati sulla nutrita griglia di partenza (a volte più di 25 auto!); poiché anche gli altri bolidi sono Porsche 944 Turbo, distinguerete la vostra dal fatto che è bianca (con la sponsorizzazione Loriciels!), mentre le altre sono gialle.
I dati della vostra condotta di gara sono leggibili su di un tachimetro ed un contagiri, entrambi analogici e ben disegnati; i tempi, su di un cronometro digitale.
Questo gioco vanta, a nostro parere, una grafica eccellente, soprattutto negli sprite delle automobili, sicuramente tratti da digitalizzazioni. Vi sono poi finezze grafiche notevoli, quali le luci degli stop che si accendono quando frenate (cioè tirate indietro la leva del joystick) e le capriole nelle splendide sequenze degli incidenti. Purtroppo però il gioco non vanta la velocità e la finezza di scrolling di altre realizzazioni della stessa casa, vedi «Space Racer».
I saliscendi del percorso sono resi molto bene, ma altrettanto non si può dire per il senso complessivo della velocità che viene un po' a mancare; l'aggiunta della selezione delle marce, che ora è automatica, avrebbe sicuramente reso il gioco più «sfidabile». Comunque le gare risultano abbastanza impegnative e divertenti (osservate il comportamento da kamikaze degli altri contendenti!), complete di sportellate con «bang» metallici e testa-coda, di frenate improvvise e di traiettorie zigzaganti; se solo «Turbo Cup» fosse un po' meno ricco di elementi grafici esterni alla gara, come tribune e cartelloni pubblicitari, e più veloce, sarebbe il miglior autogame attualmente sul mercato.

Software Express

a cura di GIULIO BONIFAZI

Brevi recensioni di giochi ed utility freschi di giornata. Visti, giocati e valutati per voi.

BATTLE CHESS

Eccezionale versione animata del gioco degli scacchi, con tutte le opzioni fondamentali: nessuno, uno, o due giocatori, load/save situazione di gioco, dieci livelli di difficoltà, partite via modem, possibilità di andare avanti/indietro di un numero qualsiasi di mosse. La peculiarità però di «Battlechess» è la grafica animata: ogni pezzo è accuratamente disegnato e distinguibile da tutti gli altri; unica eccezione il cavallo,

rappresentato da un cavaliere. Ogni spostamento è accompagnato dalla relativa sequenza animata, così come ogni cattura da un vero e proprio duello. Ciascun pezzo dispone di tre diversi metodi di combattimento per ogni avversario, quindi ci vorrà del tempo per assistere a tutte le battaglie. Il gioco è davvero divertentissimo e durante le prime partite non conta vincere ma giocare: ci sono azioni spassosissime, per esempio lo spostamento della torre, che si trasforma in un personaggio simile alla «Cosa» dei Fantastici Quattro. Ogni suo passo è accompagnato da un botto: quando poi si accinge a mangiare qualche pezzo le basta un pugno e via! La regina poi, come gran parte delle donne, qundo si muove fa ampiamente «sculettare» il suo grazioso posteriore mentre nei combattimenti si esibisce in una battuta di mani e lancia una palla di fuoco. Altra scena divertente è il duello del pedone che si pappa il cavallo: assisterete ad un bel calcione nei «gioielli di famiglia» con relativo urlo di dolore. Insomma, andate di corsa a procurarvi «Battlechess» perché diventerà una delle pietre miliari del software Amiga.

Ulteriore conversione di un eccezionale shoot'em'up uscito circa un anno e mezzo fa per lo Spectrum: per questo piccolo, grande computer era stato giudicato il miglior arcade, causa la perfezione dei movimenti e dello scroll. Non possiamo confermare le stesse considerazioni circa questa versione per Amiga, data la sua enorme potenza grafica e sonora, ma di per sé il gioco è senza dubbio bello. Si tratta di uno dei più classici «spara a tutto quello che si muove» anzi, questa tattica, in «Zynaps», non è sufficiente! La caratteristica principale degli alieni è il loro movimento sinusoidale: la maggior parte delle ondate di attacco che subirete, infatti, segue sempre una ipotetica linea sinusoidale, naturalmente variando a seconda dei casi l'altezza dell'onda. Lo scrolling è di tipo orizzontale, alla «Defender», e la vostra astronave può ovviamente andare in tutte le direzioni. Oltre che agli alieni, dovrete stare molto attenti nella guida della navetta perché basta il minimo contatto per morire. Già nel primo quadro ci sono alcuni passaggi proibitivi che richiedono un enorme volume di fuoco per distruggere gli alieni in arrivo (che altrimenti vi renderebbero impossibile il passaggio) ed un'accurata manovra. In pratica, immaginate di essere in un tunnel strettissimo, di non poter fare altro che sparare, ed avrete ben fotografato la situazione! Se riuscirete a distruggere un'intera ondata di alieni (a volte basta centrarne anche uno solo, però) appare un bonus a forma di stella: per avvalervene dovete assolutamente tenere schiacciato il fuoco prima di prenderlo. In basso sulla destra è visualizzato l'armamento che potete prendere. Sappiate poi che, alla fine di ogni livello, c'è un simpatico mega-alieno pronto a sbarrarvi la strada, e che sarà molto difficile da eliminare con le normali armi.

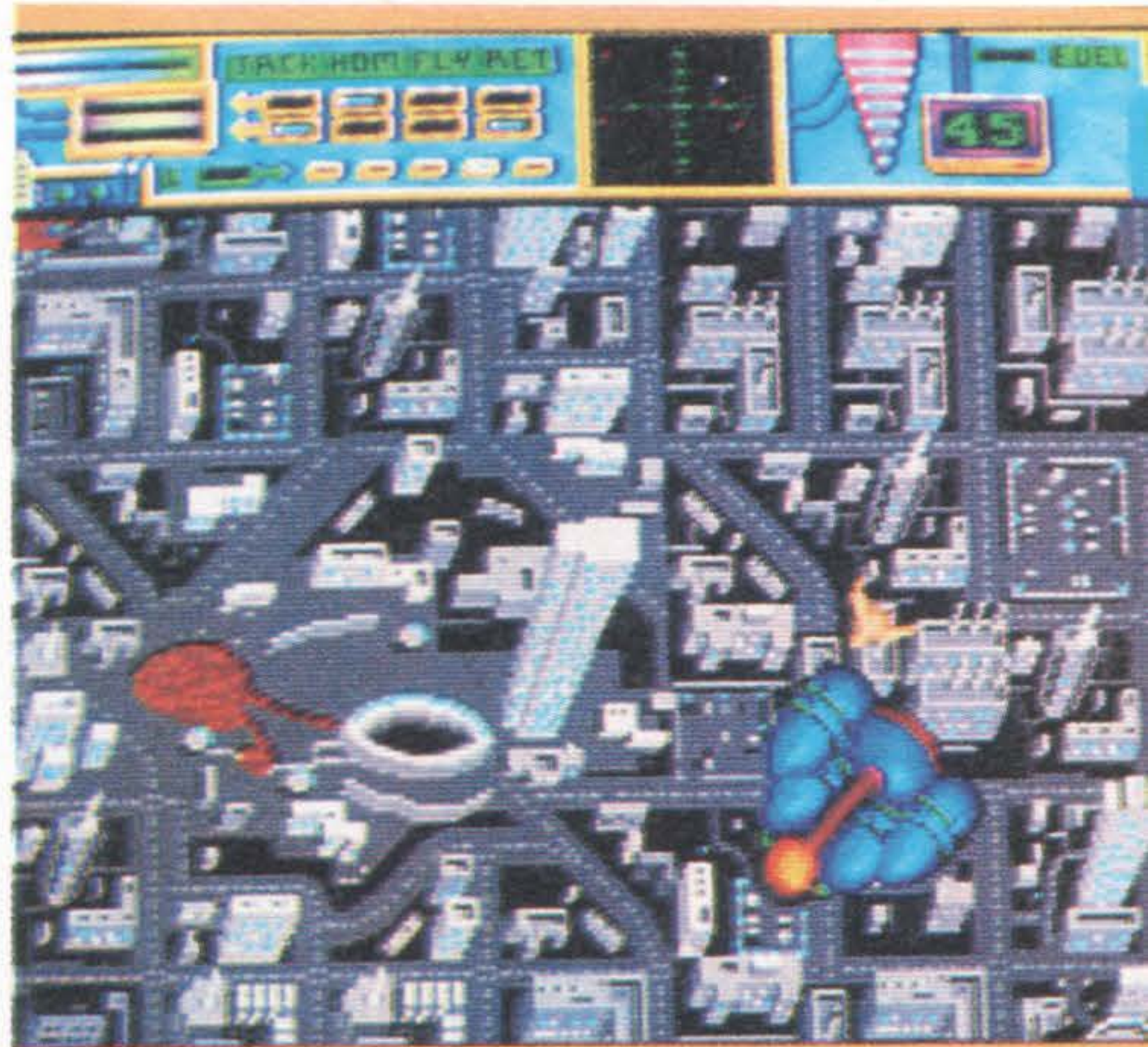
CRASH

Ecco una novità fresca fresca che vede protagonista ancora una volta delle macchine: come il nome fa intuire però, più che una corsa contro il tempo è una corsa allo sfascio! Il punteggio infatti aumenta con il numero di macchine da voi sbattute contro i lati della strada o addirittura schiacciate. Sì, l'operazione fondamentale è proprio quella di saltare vaste zone di percorso; in pratica si tratta di arrivare incolumi alla fine di ogni tracciato, il che non è proprio facile perché tutte le macchine vi vengono addosso cercando di mandarvi a sfracellare contro i lati del percorso. Ogni urto rispetta le regole della fisica (consultare «Alonso Finn», voce «Urti elastici») perciò la pista sarà tutto un rimbalzare di macchine. Quando vi trovate in difficoltà (e capiterà molto spesso) potete, anzi dovete, saltare premendo fuoco: la vostra macchina, accompagnata da un sibilo, spiccherà un bel volo e voi dovrete decidere dove atterrare, meglio se sopra una sventurata macchina. In alto a destra c'è la scritta JUMP: quando questa è rossa non potete saltare, potete farlo invece quando è verde. Tra un salto e l'altro deve assolutamente trascorrere un certo periodo, non breve, di tempo. Già nel primo livello, infatti, ad un certo punto la strada si interrompe e l'unico modo per proseguire è quello di saltare.
Vi sveliamo il trucco: dovete innanzitutto cercare di rimanere il più possibile indietro, ed attendere l'ultimo istante utile prima di saltare: una volta in volo, spingete in avanti il joystick per sfruttare al massimo il salto.
Se non userete questa tecnica non riuscirete mai ad arrivare sull'altra sponda.

HYBRIS

Si tratta del miglior shoot'em'up a scroll verticale giocato fino a questo momento: non ci sono altre parole per definirlo. Guarda caso, non si tratta di una conversione, il che significa che è stato accuratamente studiato per il nostro favoloso Amiga. La perfezione dello scroll e la bellezza dei paesaggi che si sorvolano fanno dimenticare giochi come «Sidewinder» & Company: se a tutto ciò aggiungiamo anche l'eccellenza della giocabilità, nel senso che non è impossibile terminare il gioco, ma non è neanche troppo semplice, avrete capito che «Hybris» è da acquistare al volo. Pilotate una sofisticata navicella che deve esplorare tre livelli completamente differenti tra loro: il primo avrebbe l'aria di un deserto con gole e canyon, se non fosse per la presenza di palme sparse qua e là. Ci sono 24 tipi di alieni diversi, ognuno con un suo metodo di attacco: godetevi, appena iniziato il gioco, l'ondata degli alieni gialli, poi quella degli azzurri e così via. A rendere le cose ancora più complicate sono le postazioni difensive che lanciano, ad intervalli regolari, pericolose bombe verdi: potete tranquillamente distruggere questi cannoni, a meno che non abbiano davanti una sorta di barriera che ferma i vostri colpi. In questo caso avete due possibilità: usate l'Extra power, oppure sparate alla postazione mettendovi sulla linea della barriera, ovvero ad un centimetro da essa! L'Extra power si ottiene premendo ENTER e modifica la struttura della vostra astronave ed i vostri colpi perforeranno qualsiasi barriera difensiva; ne avete soltanto tre a disposizione, simboleggiate in alto da tre E. Quando siete in serie difficoltà potete sganciare una bomba premendo lo SPAZIO: tutto quello che «era» sullo schermo viene distrutto. Anche di bombe ne avete solo tre, simboleggiate in alto da 3 S.

PIONEER PLAGUE

Finalmente è arrivato il primo gioco che sfrutta il modo grafico HAM (Hold And Modify), il che implica l'avere 4096 colori sullo schermo! Alcuni scienziati convinti di risolvere i problemi di una Terra sovrapopolata, hanno disseminato la galassia di sonde incaricate di creare, su ogni pianeta inanimato, un ambiente abitabile di tipo terrestre, e di autoreplicarsi una volta esaurito il compito. Purtroppo le sonde sono geneticamente mutate ed ora alcune di esse puntano minacciosamente sulla Terra. Il gioco è diviso in tre sezioni fondamentali: attacco al suolo, navigazione e programmazione dei robot. Ognuna di queste sezioni deve essere selezionata dallo schermo principale, che funziona anche da vista interna dell'astronave in orbita geostazionaria sulla superficie di un pianeta infestato dalle sonde malfunzionanti: clickando la finestra di navigazione si nota che il livello di infestazione è, per ora, basso. Clickate la finestra di lancio ed entrate in azione: visualizzerete il suolo e la vostra astronave LifeStar che orbita. Un altro click sulla medesima finestra lancerà le navi da combattimento. Purtroppo le sonde Pioneer hanno un meccanismo di difesa molto sofisticato e la manutenzione lo ha reso ancora più pericoloso. Ciò rende necessario sparare e bombardare qualsiasi cosa si muova, chiedendosi solo DOPO che cosa fosse! Una volta allontanati da un pianeta, vittoriosi o in precipitosa fuga, dovete navigare attraverso lo spazio per raggiungerne un altro. Durante questa sequenza assisterete ad una scena entusiasmante nel corso della quale dovrete cercare di colpire l'immagine di un pianeta mentre volate in un tunnel.
La cosa è molto difficile e, più tempo impiegherete, più sonde si diffonderanno. Il gioco è molto veloce ed anche difficile, ma non si rivela mai ingiocabile.

ADVENTURE

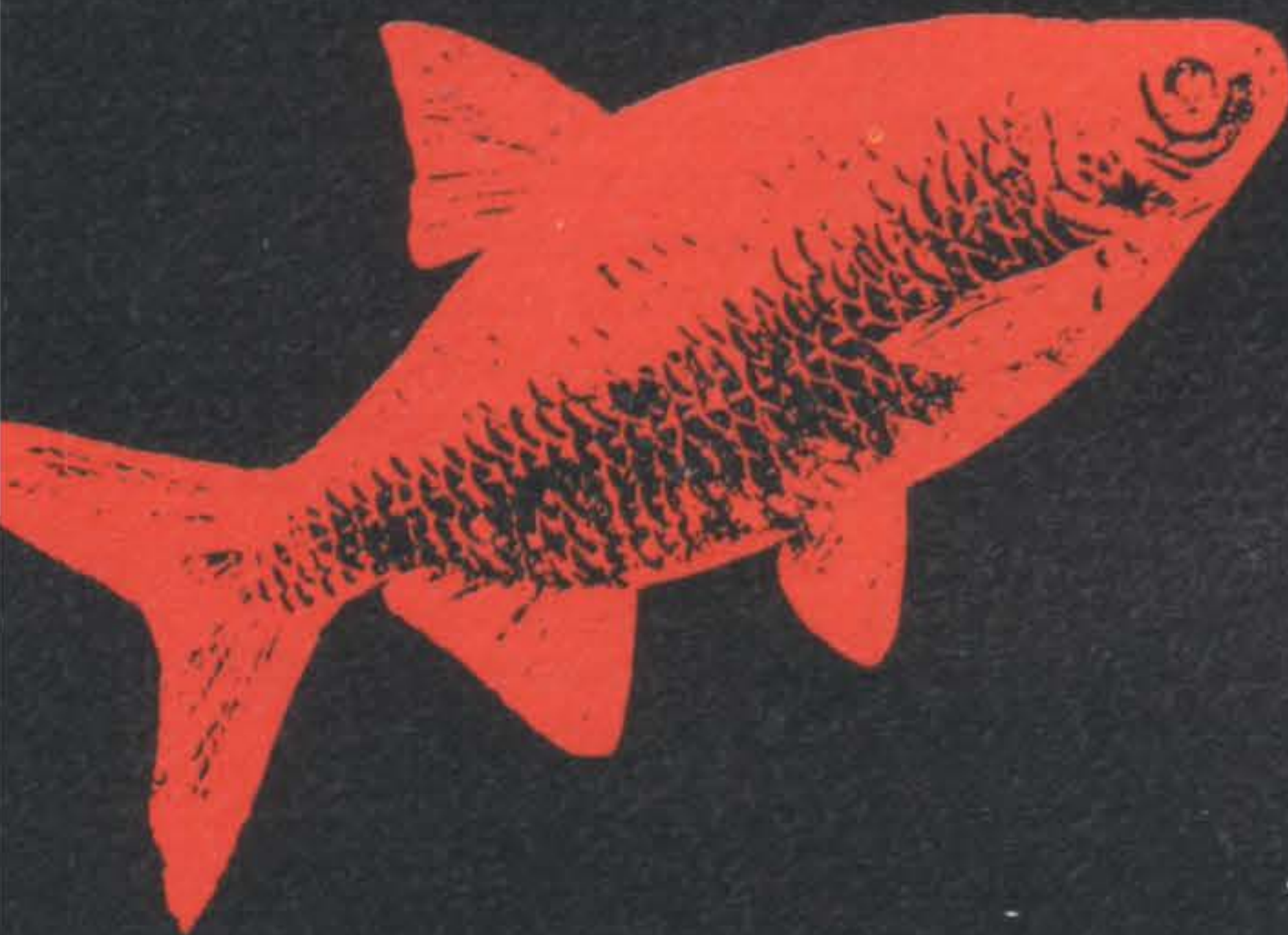
a cura di
MARCO BROVELLI

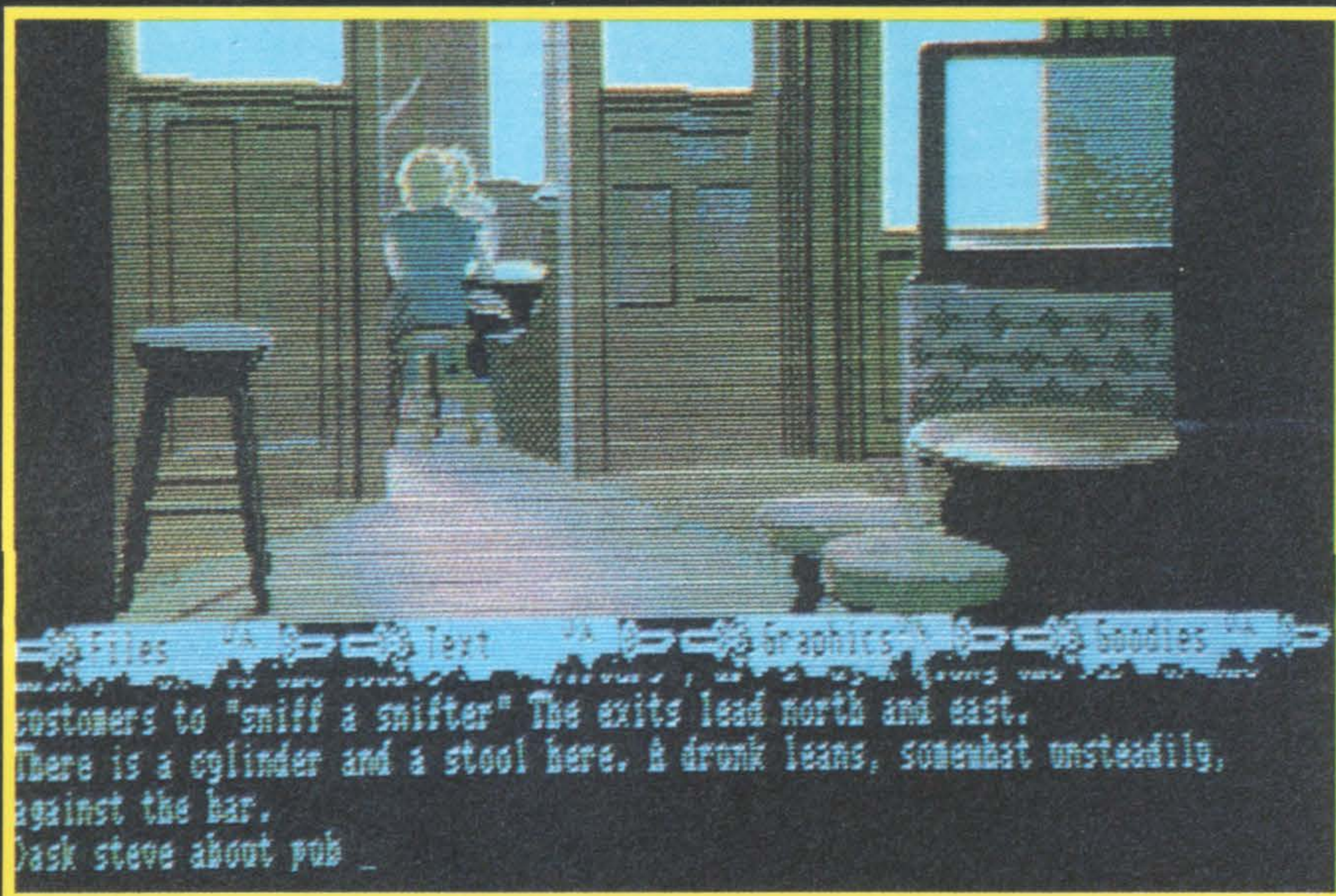
FISH

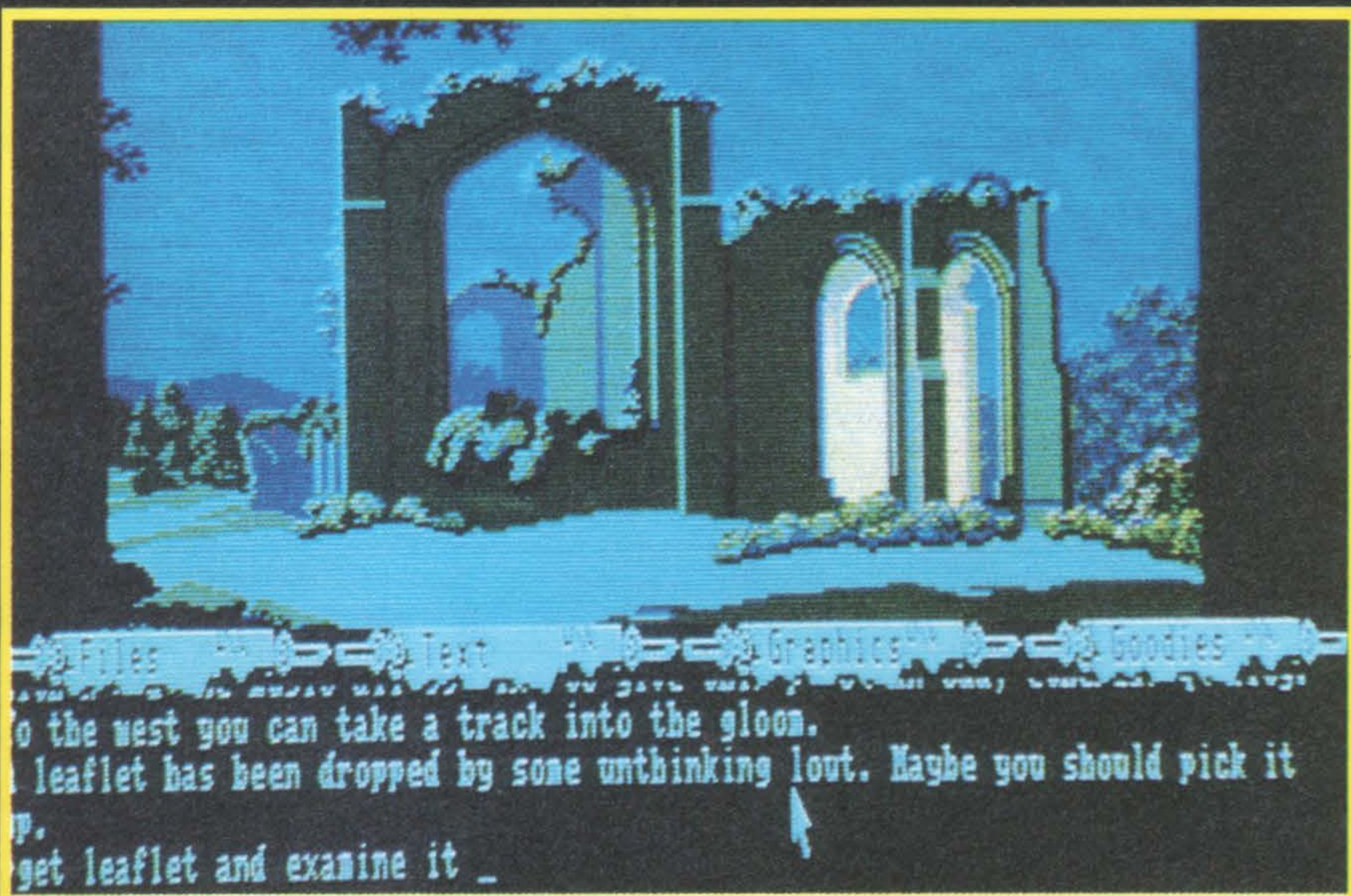
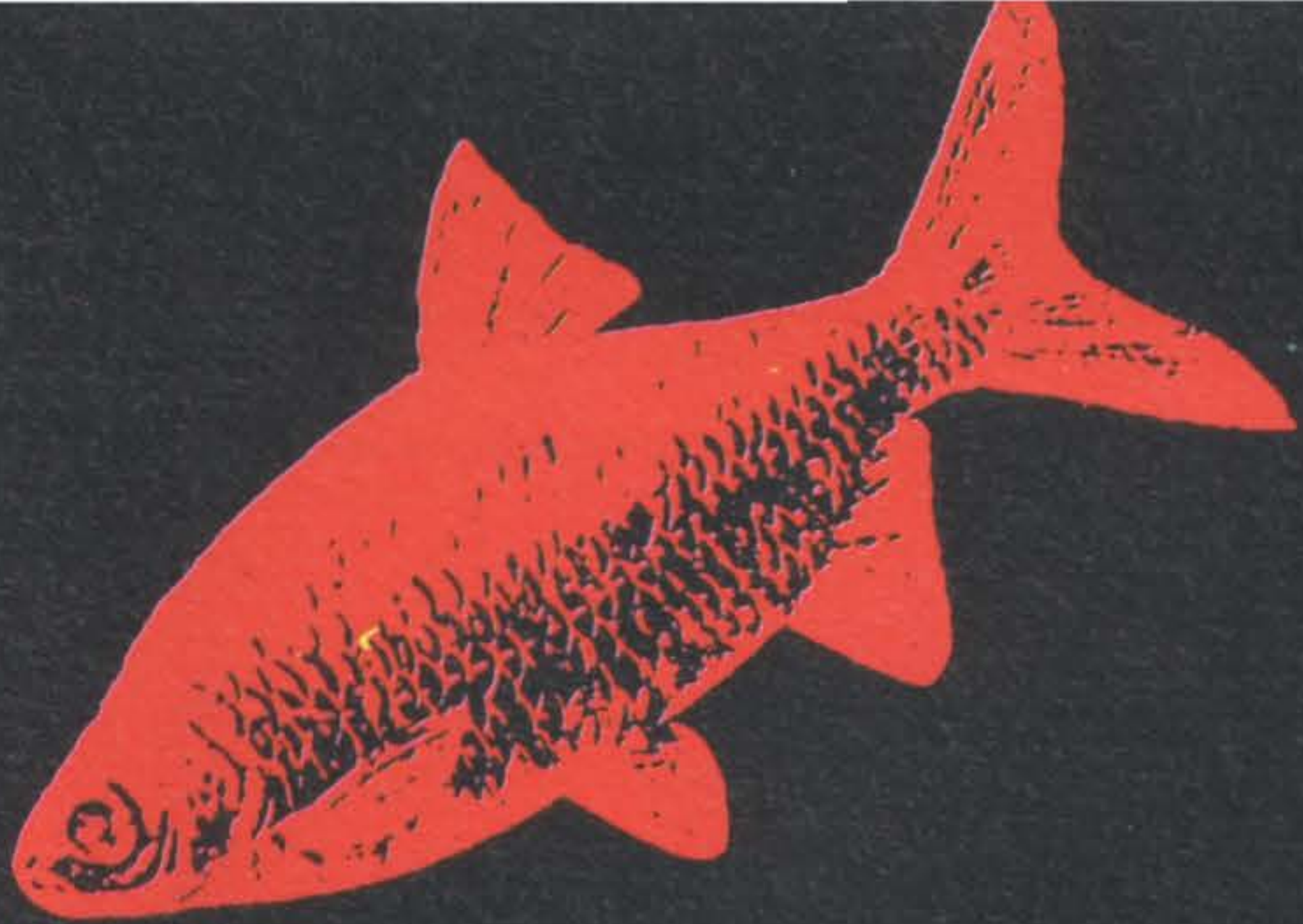
La Magnetic Scrolls sta evidentemente cercando di sfruttare il momento favorevole. Le sue concorrenti infatti (principalmente la Level 9 e la Infocom) sembrano un po' dormire sugli allori, mentre i programmatori di «The Pawn», «Guild of Thieves», «Jinxter» e «Corruption» hanno via via affinato le proprie capacità e prodotto il loro ultimo capolavoro: «Fish».

Questa avventura è probabilmente la più intrigante, la più affascinante, la più complessa della serie: un vastissimo intreccio di situazioni diverse, drammatiche ed umoristiche allo stesso tempo, il che sa molto di «Monty Python» (clamoroso gruppo maestro di humour inglese: chi ha visto «Il senso della vita» capirà di cosa stiamo parlando...).

Un misto quindi tra una grafica forse ancora migliore rispetto a quella di «The Pawn», il nonsense a volte un po' osé di «Leather Goddesses of Phobos» e l'atmosfera intricata di «Lurking Horror».

Ma, soprattutto, quello che colpisce di più di questa avventura sono i gustosi giochi di parole dei quali è ricchissima: sembra infatti che già il termine Fish, cioè pesce, stimoli prontamente gli inglesi (ma non solo loro...) a pensare ai più insinuanti e bassi giochi di parole e questa situazione è stata proditoriamente sfruttata dai programmatori della Magnetic Scrolls.

L'avventura si svolge sott'acqua: un mercoledì mattina, mentre state tranquillamente nuotando nella vostra boccia trasparente, un castello di plastica erompe dalla superficie ed «atterra» sulla ghiaia sotto di voi.

Un po' spaventati decidete di esplorare quella strana struttura che ha sconvolto il vostro ambiente ma prima, per rincuorarvi, fate un veloce spuntino con alcune uova di formica che galleggiano sulla superficie. Entrati poi nel castello incontrate Dagon, il semi-dio che lo abita il quale, credendo erroneamente che siate lì perché avete risposto ad una sua inserzione economica, insisterà perché cerchiate di superare il test attitudinale necessario per poter stabilire se sarete in grado di condurre a termine il lavoro che ha intenzione di offrirvi.

Questo test consiste nel riportargli tre chiavi; di fronte a voi ci sono tre porte che conducono ognuna ad una miniavventura diversa: la prima vi condurrà nello studio di registrazione del famoso complesso rock «The Seven Deadly Fins» (Le Sette Pinne Mortali); la seconda vi farà incontrare un gruppo di hippie tra le rovine di un'abbazia, la terza vi trasferirà su un palco piantato nella radura di una foresta, sul quale conoscerete uno stranissimo vecchietto fuori di testa del quale dovrete sopportare le discussioni filosofiche.

Tornati da Dagon con le tre chiavi, egli vi affiderà il lavoro promesso: la città di Hydropolis è in pericolo, l'acqua evapora con una rapidità superiore a quella in cui

viene prodotta, l'intero mondo dei pesci è in pericolo!

Il meraviglioso progetto che potrebbe permettere di teletrasportare indietro grosse quantità d'acqua è stato sabotato, così vi troverete «traslocati» nel corpo del pesce-scienziato Dr Roach (roach significa lasca; «to be as sound as a roach» vuol dire «essere sani come un pesce», ma roach è anche l'abbreviazione di scarafaggio...) che dovrà scoprire quale malvagio pesce sia responsabile del sabotaggio e fermarlo.

I primi sospetti sono sui vostri colleghi di lavoro: Eric Chubb (Ghiozzo, ma anche serratura di sicurezza), Simon Tench (Tinca) e Bertie Bream (Pagello), che troverete nel locale «Hook, Line & Sinker» (amo, lenza e piombino); vi ci recherete dal vostro appartamento, percorrendo i tunnel di una spassosissima metropolitana dove incontrerete gente molto «pesciosa».

Quindi vi potrete recare all'Università, dove scoprirete che alcuni dei componenti dell'apparecchio dal quale dipende la riuscita del progetto sono irreperibili, e dovrete guardarvi in giro per trovarne i sostituti.

La visita all'Università, malgrado la solennità del luogo, è un momento spassosissimo: provate a giocare a «The Prawn» (il gambero) od a «Gilled of Thieves» («to gill» significa «pulire un pesce») ad un terminale del mainframe!

«Fish» è un'avventura da non perdere, con due sole controindicazioni: è sconsigliata a chi non si senta capace di affrontare impunemente le sue «contorsioni», ed a coloro che non siano abbastanza ferrati in inglese.

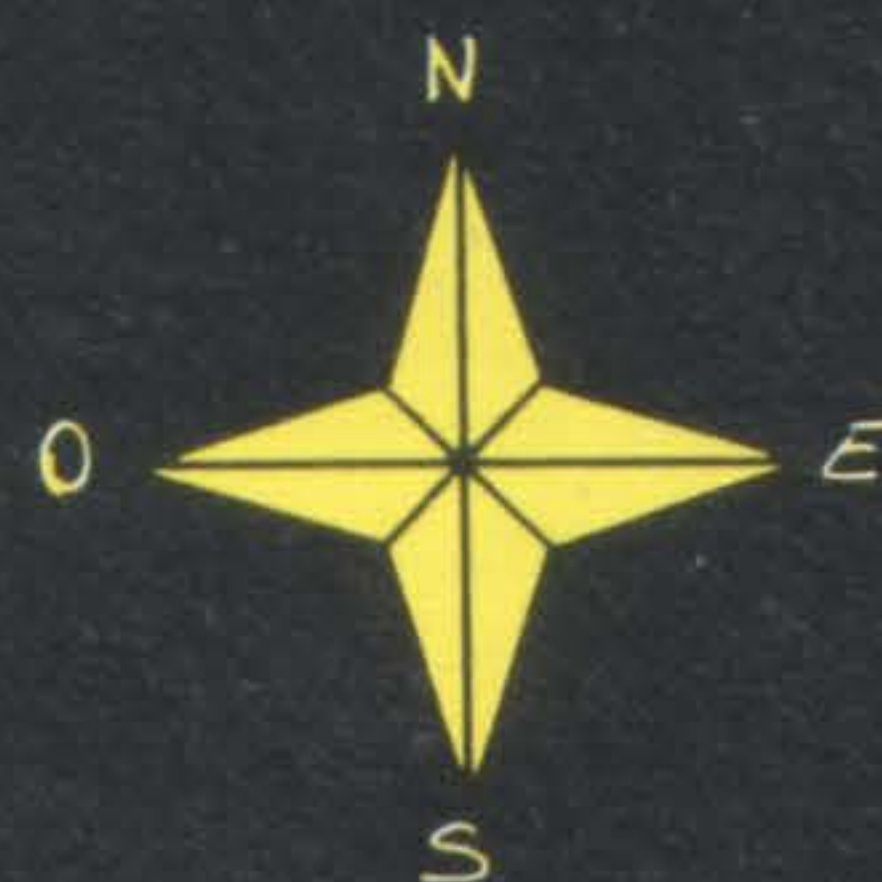
Anzi, anche chi lo conosce bene dovrebbe tenere a portata di mano un buon vocabolario, per non perdersi le battute più... profonde!

LA CASA

Ecco, come promesso, la soluzione de «La Casa», avventura in italiano apparsa sul dischetto di dicembre di Amiga Byte.

In questa avventura il protagonista si trova in una casa misteriosa alle prese con altrettanti misteriosi cadaveri: dopo l'esplorazione e le terribili scoperte, non rimangono che la fuga e la distruzione di un luogo tanto spaventoso.

Passo per passo, per uscire dalla casa sani e salvi (almeno fisicamente) occorre digitare:

(ESAMINO IL TAPPETO) - ALZO IL TAPPETO - O - ESAMINO L'ARMADIETTO - PRENDO IL CACCIAVITE - E - FORZO LA BOTOLA CON IL CACCIAVITE - S - ESAMINO IL COMODINO - PRENDO LA CANDELA - (AIUTO) - GUARDO SOTTO L'ARMADIO - PRENDO IL LIBRO - ESAMINO IL LIBRO - N - E - ESAMINO IL CUCININO - PRENDO I FIAMMIFERI - O - ACCENDO LA CANDELA CON I FIAMMIFERI - ENTRO (NELLA BOTOLA) - OSSERVO LA CANTINA - PRENDO LA SCURE - SU - O - ESAMINO LE PARETI - SFONDO LE TRAVI CON LA SCURE - ENTRO - (DIGITARE QUALSIASI COSA) - UCCIDO LO ZOMBIE CON LA SCURE - ESAMINO LA NICCHIA - PRENDO LA PERGAMENA - ESAMINO LA PERGAMENA - E - PRENDO LA BOTTIGLIETTA - E - E - VERSO L'ALCOOL - APRO LA PORTA CON LA CHIAVE.

I termini tra parentesi sono opzionali.

Le prossime avventure della serie saranno più giocabili e più complesse; i nostri due amici autori stanno migliorando visibilmente le loro capacità di «pensatori di enigmi», per cui... aspettatevi delle novità.

ADVENTURE

Il suono è servito

Il nostro Amiga: un piccolo ma potente studio di registrazione.

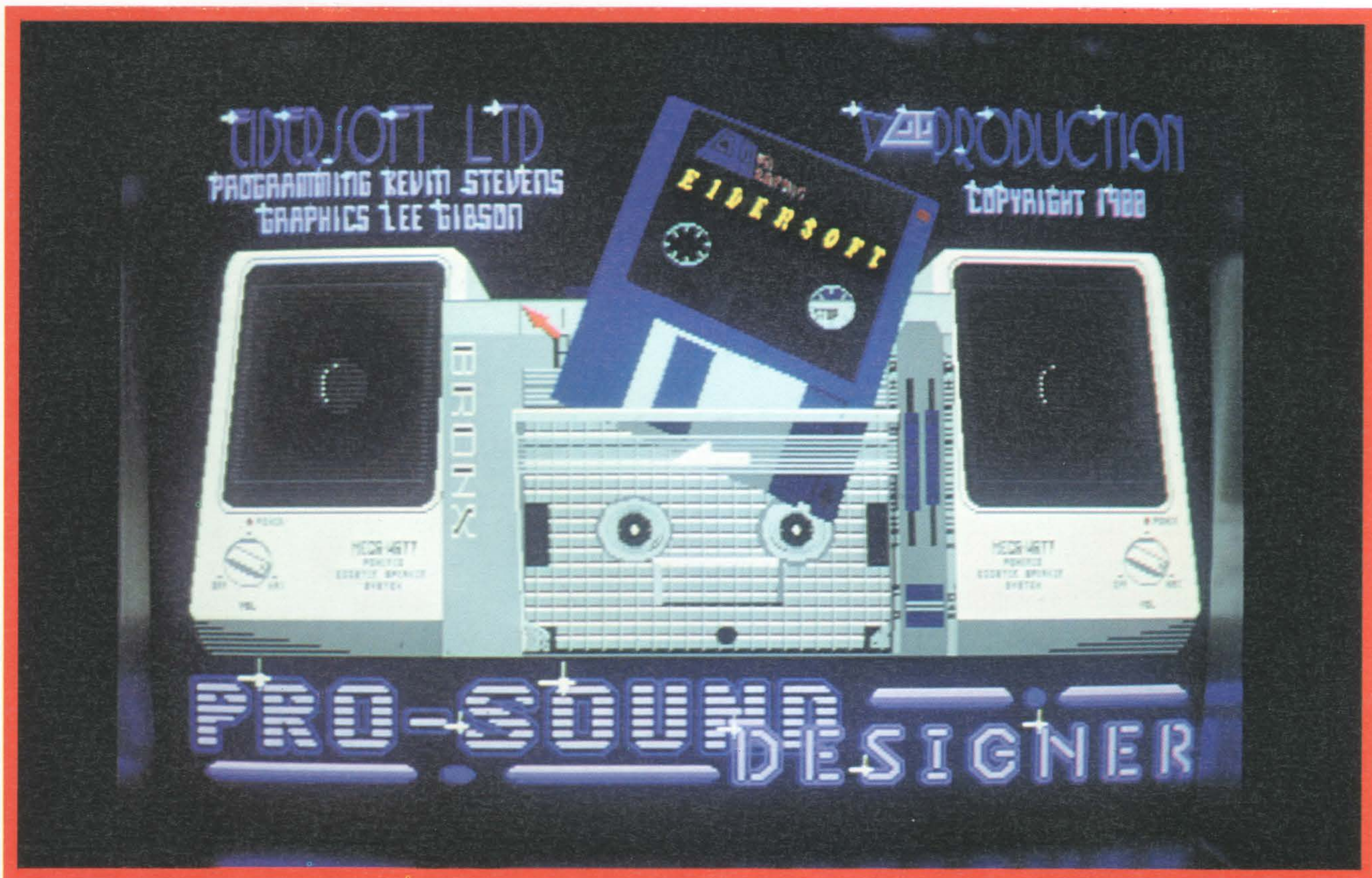
di ALBERTO RANZANI

Sulle pagine del manuale di Amiga dedicate alla descrizione dei chip, che rendono il nostro computer così unico, la presentazione del coprocessore audio Paula è enfatizzata da una grande scritta: «PAULA POWER!».

In effetti le prestazioni di questo chip che, tra l'altro, ha compiti anche diversi, per esempio la gestione dei drive, lo rendono capace di una versatilità estrema, e le sue caratteristiche sono nettamente superiori a quelle offerte fino ad ora dai chip sonori presenti in qualsivoglia computer. L'esplorazione delle sue possibilità è consentita all'utente dai nuovi prodotti musicali, sempre più sofisticati ed efficienti, che le software house stanno producendo a ritmo sostenuto. Nel campo dei suoni campionati l'ultima parola spetta alla Eidersoft con il suo «Pro Sound Designer». Il prodotto è composto da una parte hardware e da una software, acquistabili separatamente; i programmatori hanno infatti saggiamente previsto la possibilità di utilizzare il software di gestione del digitalizzatore e di trattamento dei campioni sonori anche con un hardware diverso da quello dedicato: nella fattispecie, con un campionatore di tipo «Perfect Sound».

Essendoci stato impossibile procurarci il digitalizzatore del «Pro Sound Designer» in tempo utile per la prova, quest'ultima è stata fatta utilizzando un campionatore monofonico, l'italianissimo Synthesis, economico ma di qualità.

Il manuale del «Pro Sound» è dedicato sia all'Amiga che all'Atari ST; il programma però, pur uscito in origine per quest'ultimo computer, non è un semplice adattamento, bensì una totale riscrittura resasi necessaria causa le diverse e superiori caratteristiche sonore di Amiga; le sezioni riservate al nostro computer sono evidenziate da un grosso logo Commodore.

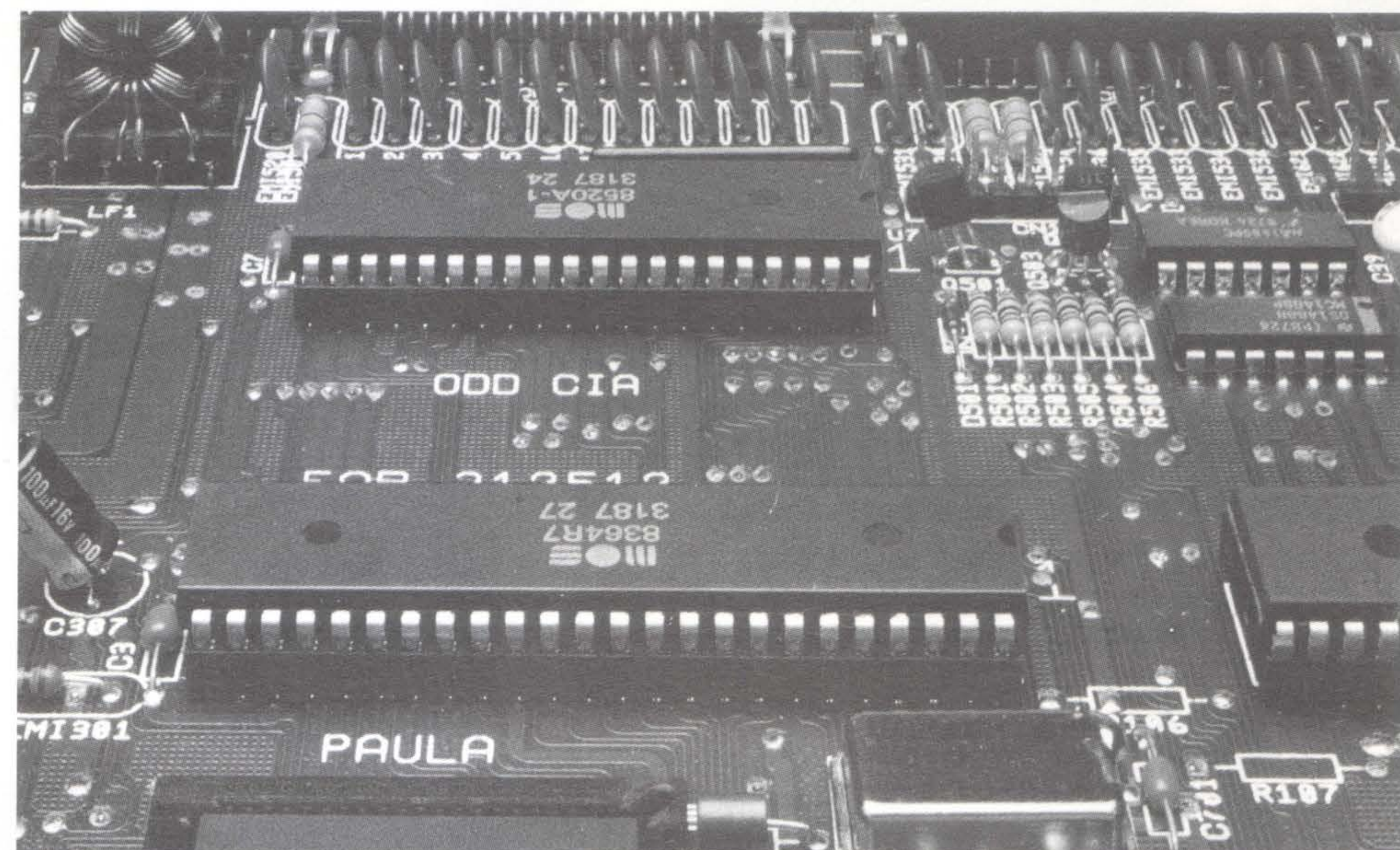
Il disco non è protetto, ma è necessario inserire una parola random tratta dal manuale per far partire il programma.

IL PANNELLO DI CONTROLLO

Una volta caricato il «Pro Sound» da Workbench, dopo la schermata di presentazione apparirà il pannello di controllo con un requester indicante la memoria chip e fast disponibile; è inoltre possibile selezionare il tipo di campionatore che si intende utilizzare.

Già da questo momento appare evidente lo sforzo dei programmatori di offrire un prodotto di alta qualità; le similitudini con gli altri software di questo genere finiscono qui. Il pannello di controllo di «Pro Sound» rappresenta infatti fisicamente un pannello vero e proprio, con tanto di display e di pulsanti clickabili con il mouse, resi con una tecnica a bassorilievo a tutto schermo (in PAL) veramente efficace: un piccolo capolavoro di grafica e di «ergonomia»! Sebbene a prima vista la quantità di pulsanti presenti possa disorientare, il loro uso è veramente facile, immediato, intuitivo.

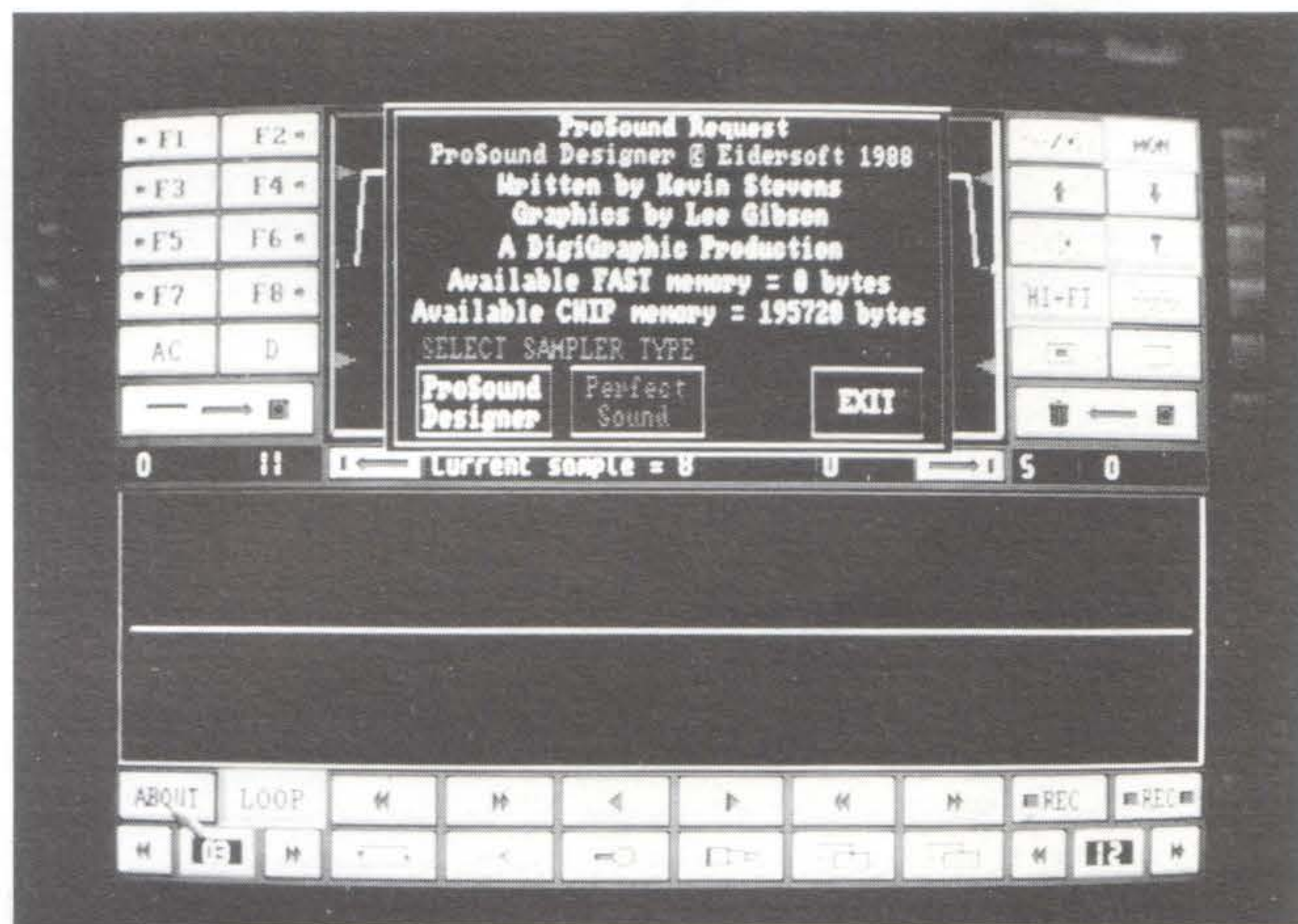
Lo schermo risulta diviso in due parti principali: quella inferiore dedicata al display della forma d'onda ed ai comandi di manipolazione e di editing, quella superiore preposta alle funzioni di monitor, di gestione del disco ed a quelle accessorie.

OTTO CAMPIONI CONTEMPORANEI

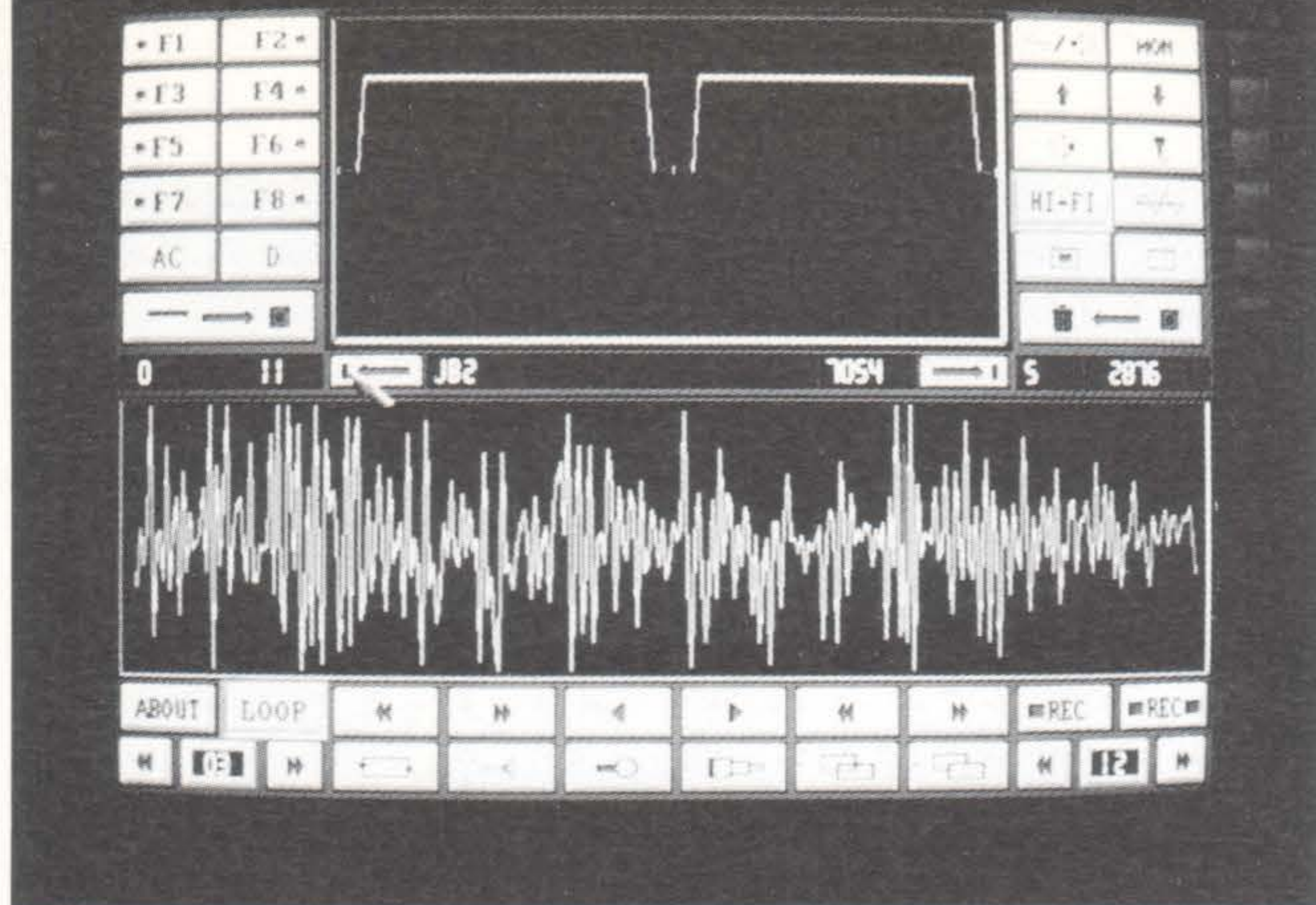
Nella sezione superiore sinistra appaiono otto tasti, numerati dall'F1 all'F8, corrispondenti ai rispettivi tasti funzione di Amiga; mediante la pressione di uno di questi tasti (premendo fisicamente il tasto su Amiga o clickando quello del pannello di controllo) si può caricare un suono già campionato oppure, se esso è già memorizzato, farlo partire. È evidente che, ram permettendo, è possibile lavorare con otto campioni contemporaneamente in memoria, ognuno associato al proprio tasto funzione; sui tasti con un campione già «associato» si accenderà un «led» azzurro, mentre il tasto il cui campione è attivo (cioè quello attualmente selezionato) avrà un «led» rosso.

Sotto i tasti funzione ci sono quello per la cancellazione dalla ram di tutti i campioni (AC) o di quello corrente (D), ed il tasto che permette di salvare i campioni su disco. Al centro della sezione superiore appare un display di monitorizzazione del segnale in ingresso in tempo reale, per entrambi i canali.

Sul lato destro troviamo i pulsanti per le monitorizzazioni: in alto, il tasto MON attiva il monitor, mentre quello con i simboli «altoparlante/forma d'onda» seleziona il monitoraggio video oppure audio: in questo caso lo screen scompare e dall'altoparlante del monitor si sente il segnale in ingresso. È da notare che quest'ultima opzione è possibile solo se il campionatore selezionato è del tipo «Pro Sound» (è possibile selezionare l'opzione Pro Sound anche con un campionatore normale, nel qual caso però emergono i limiti di quest'ultimo; durante il monitoraggio audio si notano infatti alcuni rumori spuri dovuti, evidentemente, alla qualità inferiore della circuitazione).

L'autorecord permette, in fase di registrazione, di selezionare, tramite i tasti con le frecce, una soglia di livello (da 0 a 127) oltre la quale il segnale in ingresso fa scattare la registrazione automatica; il livello selezionato appare sul display di monitoraggio.

L'autoplay fa invece partire la riproduzione, anche in questo caso quando il segnale in ingresso supera un livello selezionato. La prima utilizzazione pratica dell'autorecord può consistere nel far partire una registrazione quando la musica comincia, per esempio dopo la pausa tra un bra-

Il requester che appare clickando su «About» consente anche la scelta del tipo di campionatore che si desidera utilizzare.

AUTORECORD E AUTOPLAY

I quattro tasti sottostanti attivano e controllano le funzioni di «autorecord» ed «autoplay», funzioni entrambe interessanti, la cui utilità è tutta da scoprire.

I cursori mobili permettono di selezionare la porzione della forma d'onda (e quindi del «pezzo» registrato) da modificare, tagliare, ascoltare, ed eventualmente salvare.

no e l'altro di un disco; quella dell'autoplay può per esempio essere rappresentata dalla possibilità di registrare una base ritmica, far entrare nel campionatore il segnale musicale che si desidera «accompagnare» e selezionare il giusto livello di soglia: ogniqualvolta tale livello sarà superato scatterà automaticamente la riproduzione della base.

Un'altra simpatica possibilità è quella di far partire registrazioni o riproduzioni a voce, opzione da noi provata collegando un microfono all'ingresso microfonico del quale molti amplificatori ormai dispongono: basta così dire qualcosa nel microfono (un bel «VAI!») per far partire una registrazione od una riproduzione; molto carino. Più sotto troviamo il tasto HI-FI, che permette ai possessori di Amiga 500 o 2000 di escludere il filtro passa basso a 7 Khz che penalizza le riproduzioni di alta qualità (si spegnerà il led di accensione della macchina). Quindi troveremo il tasto che attiva la sezione di manipolazione della forma d'onda, i due tasti che permettono di variare i colori dei display o di riportarli al colore di default, ed infine il tasto per la cancellazione dei campioni registrati su disco.

ECCO LO STEREO!

Dopo un «rush» estenuante siamo in grado di fornirvi i risultati dell'accoppiamento tra il «Pro Sound» ed un digitalizzatore stereo di alta classe: lo «Stereon», anch'esso fabbricato in Italia, in vendita presso «La Flopperia» di Milano (tel. 02/55.18.04.84) al prezzo di 199.000 Lire.
Le caratteristiche del digitalizzatore sono, sulla carta, veramente ottime: frequenza di campionamento fino a 50 Khz; segnali accettati in ingresso varianti da 10 milliVolt ad 1 Volt; filtro anti-aliasing interno; circuito di sincronizzazione.
L'apparecchio è inserito in un contenitore di plastica nera, munito di un potenziometro per canale (per regolare il livello del segnale in ingresso) e di una coppia di led che monitorizzano la presenza del segnale stesso, il quale entra nello Stereon attraverso due connettori RCA.
Il collegamento tra Stereon ed Amiga è assicurato da un connettore per porta parallela (uscita dati) e da uno per porta seriale (uscita segnale audio per le sincronizzazioni); questi connettori sono del tipo adatto agli Amiga 500 e 2000. La prova pratica ha confermato le aspettative, permettendo di effettuare registrazioni molto fedeli e che mantengono inoltre, grazie alla stereofonia, le originali caratteristiche di «profondità».
L'unico problema quando si lavora in stereo è la ram, che non basta decisamente mai: infatti le lunghezze dei campionamenti, essendo questi ultimi divisi in due canali, (sinistro e destro), risultano dimezzate rispetto a quelle monofoniche.

COMPRESSIONE ED ESPANSIONE

Il pannellino della manipolazione della forma d'onda scende con un effetto scenico considerevole dopo aver premuto il relativo tasto: esso presenta i comandi che permettono di comprimere od espandere il suono campionato a livello di volume o di dimensioni in memoria; quest'ultima operazione consente di dimezzare il campione se è necessario risparmiare memoria, anche a prezzo di un certo scadimento della qualità di riproduzione, oppure di raddoppiarlo se si desidera migliorare il rapporto segnale/rumore. Chiaramente, dopo aver modificato l'onda, dovrà essere aggiustata (dimezzata o raddoppiata) la velocità di riproduzione.

Abbiamo poi i tasti che permettono di richiamare i buffer utilizzati per salvataggi momentanei, ed il tasto di uscita da questa sezione.

Tra la parte superiore e quella inferiore dello schermo sono presenti 5 piccoli display alfanumerici di informazione ed i tasti che servono a portare i cursori della selezione del «range» della forma d'onda nella posizione di riposo.

I display presentano nell'ordine, da sinistra a destra: la quantità di memoria che si lascia a sinistra del cursore sinistro quando lo si sposta (in pratica servono da «indice»); quindi, il livello del suono presente nel punto in cui si trova il cursore stesso (da +127 a —127); poi, una finestra di status in cui viene indicata la funzione attivata, oppure il nome e la dimensione del suono campionato; in seguito troviamo i corrispondenti display di status per il cursore destro.

Sotto, oltre che la finestra della forma d'onda (finestra di editing), abbiamo il tasto ABOUT che ci presenta, tra l'altro, la possibilità di cambiare al volo il tipo di campionatore utilizzato, quindi il tasto LOOP che permette la riproduzione continua di un campione (la cui lunghezza però non può eccedere, su un Amiga con un Mega di ram, i 130 K circa); sotto questi tasti, ecco il display ed i pulsanti relativi alla selezione della velocità di riproduzione, che viene memorizzata quando si salva il campione su disco.

ALTRI TASTI ANCORA

Ci sono poi i tasti per il movimento fine del cursore sinistro (quello veloce si effettua direttamente nella finestra di editing), quindi il tasto di «play invertito» (suona il campione alla rovescia), quello per il play normale (per fermare una riproduzione si preme il tasto destro del mouse) ed i tasti di movimento del cursore destro. Troviamo poi i pulsanti di registrazione mono e stereo: clickando uno di questi tasti inizia la fase di monitoraggio; quindi, se si ripreme il tasto sinistro del mouse al momento giusto, inizia la registrazione (lo

L'opzione «Autorecord» consente di iniziare la registrazione automaticamente quando il segnale in ingresso supera una soglia di livello opportuno.

schermo va in blank). Un'ulteriore pressione del tasto blocca l'operazione in corso; a questo punto verrà richiesto il nome del sample (o dei sample destro e sinistro nel caso si sia registrato in stereo).

Sotto questi pulsanti abbiamo il display ed i tasti di selezione della frequenza di campionamento (da 1 Khz a 28 Khz); il tasto di «overlay merge» e quello di merge normale, che permettono di avere effetti speciali tipo «rap» oppure di eco: basta selezionare una porzione della forma d'onda a piacere, premere il tasto apposito, spostare i cursori con i tasti di spostamento (in questo caso i cursori si sposteranno insieme) «trasportando» il pezzo di campione desiderato; ripremendo il tasto di merge o quello di overlay otterremo l'effetto speciale.

ZOOM-IN ZOOM-OUT

Abbiamo poi i tasti di zoom in ed out (si può arrivare a vedere una porzione di memoria di quattro bytes!), funzione svolta ottimamente; infatti, se si seleziona una porzione da uno schermo molto ingrandito, quando si effettua uno zoom out i cursori si riallineano automaticamente sul range selezionato.

Incontriamo quindi il tasto di CUT, per tagliare pezzi di suono, ed il tasto di REVERSE, per invertire il senso di marcia del «nastro» virtuale che abbiamo a disposizione.

A proposito della lunghezza di questo nastro, occorre dire che con un Mega di ram (388 K di chip ram e 305 K di fast ram liberi) possiamo campionare 13 secondi a 20 Khz (la risposta in frequenza del suono campionato si estenderà quindi fino a 10 Khz circa), 25 secondi a 10 Khz, 37 secondi a 7 Khz (questa frequenza va già bene per le voci), ben 52 secondi a 5 Khz. Non siamo potuti arrivare a campionare a 28 Khz per i limiti dell'hardware utilizzato, ma si dovrebbero avere una decina di secondi di musica la cui frequenza in riproduzione si estende fino a 14 Khz. Proprio niente male, se si tiene conto del fatto che già campionando a 20.000 cicli al secondo la riproduzione è di notevole qualità, e che quest'ultima è ulteriormente incrementabile mediante le funzioni di editing. Le dimensioni massime del campione sonoro sono di 257 Kilobytes; in fase di registrazione, questa viene automaticamente interrotta quando la memoria è piena.

Il requester di caricamento di un suono campionato monofonico; è presente anche l'opzione di cancellazione dal disco dei file indesiderati.

LA REGISTRAZIONE

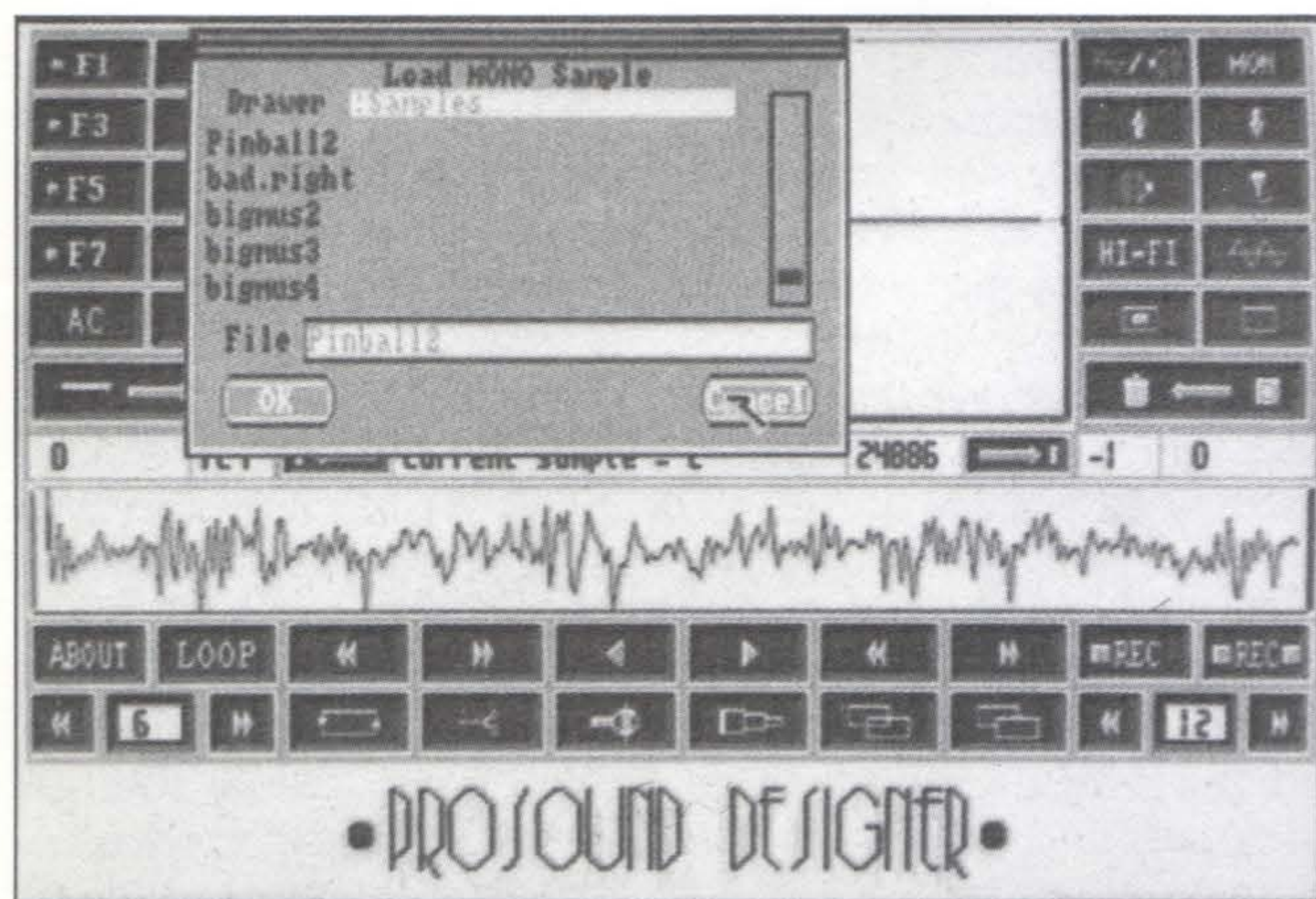
La fase di registrazione è diversa a seconda del tipo di campionatore selezionato: nel caso del «Perfect Sound» (o prodotti analoghi) la forma d'onda viene registrata «as is», senza alcun processo preventivo. Nel caso del campionatore «Pro Sound Designer» il computer effettua dei calcoli, prima di mostrare l'onda sullo schermo, che permettono di sfruttare al meglio gli algoritmi di editing, e possono risultare utili anche se non si possiede un campionatore «Pro Sound».

Gli effetti ottenibili con l'uso di questo programma sono incredibili, come incredibile è l'immediatezza d'uso: il «Pro Sound Designer» ha sicuramente molte opportunità creative non citate nel manuale, che si possono ottenere tramite la combinazione delle funzioni presenti, la scoperta delle quali è lasciata all'estro dell'utente.

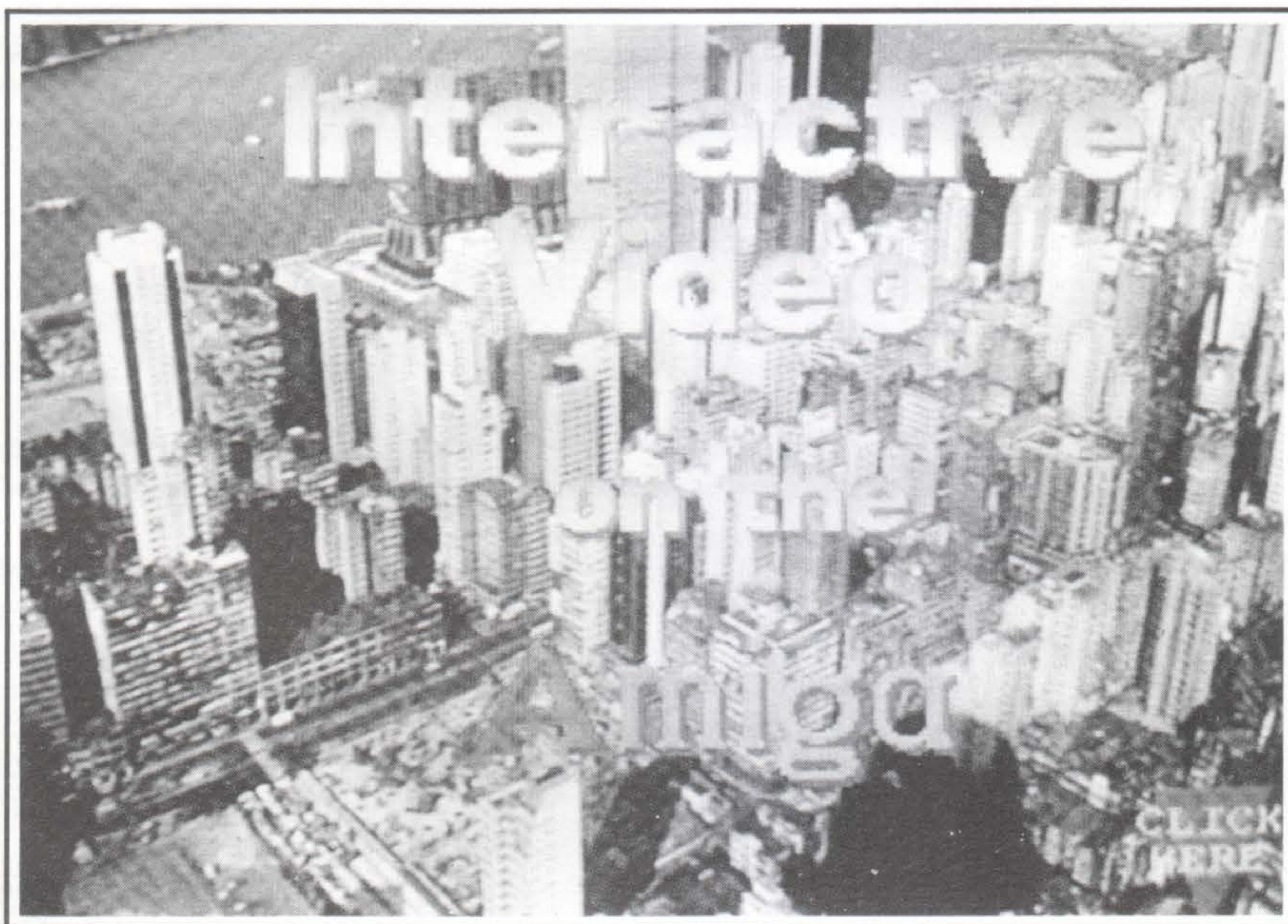
Il programma ostenta sicurezza e solidità, gli accessi al disco sono veloci ed efficienti; è possibile il multitasking con altri programmi in memoria, ma questa capacità di Amiga è già sfruttata all'interno del «Pro Sound» stesso: è possibile infatti operare sui dischi o sul suono campionato mentre questo viene riprodotto.

«Pro Sound» salva in formato IFF, quindi i suoni campionati sono riutilizzabili praticamente in ogni software musicale. Un programma consigliabile a tutti, quindi, ben sfruttabile anche da chi non è esperto di suoni e manipolazioni: il conoscitore potrà esplorare adeguatamente tutte le possibilità che offre, il pivello potrà comunque divertirsi un sacco e, perché no, imparare.

È recente la notizia dell'uscita di un disco di utility creata dalla Eidersoft per l'utilizzatore di «Pro Sound Designer». Questo disco contiene una serie di suoni già campionati e, soprattutto, un modulo «player» utilizzabile separatamente per poter suonare i campioni senza la necessità di caricare l'intero programma e, ancora più appetibile, un modulo compilabile per poter includere e suonare le proprie digitalizzazioni in un programma in C, Basic od Assembler!

Sembra inoltre sia prevista la release di un «Pro Sound Gold», del quale aspettiamo trepidanti l'uscita, in quanto dovrebbe risultare persino più potente del «Pro Sound Designer»; voci queste, però, tutte da verificare.

■

Interactive Videodisc

L'accoppiata Amiga-Videodisco risulta vincente grazie alla particolare struttura del nostro computer.

Quando qualche anno fa entrò in scena il video disco Laservision della Philips, fu salutato come la rivoluzione tecnologica del secolo e già si prevedeva che, in capo a pochi anni, ognuno avrebbe avuto in casa il Laservision e la sua collezione di film, così come già possedeva il piatto per ascoltare gli Lp musicali. Le cose, in realtà, andarono in maniera molto diversa ed il VHS, quello sì, vinse la battaglia delle videocassette, soprattutto grazie ad un fattore importantissimo: la registrazione. A tutt'oggi non è ancora stato sviluppato, infatti, un videodisco capace di registrare dati provenienti da una qualsiasi fonte audio/video, e questo ha notevolmente contribuito alla scarsa diffusione del Laservision. Se a ciò aggiungiamo il costo elevato rispetto agli anche più sofisticati videoregistrati VHS, la decisione del pubblico di «premiare» questi ultimi a scapito dei videodischi sembra ragionevole da molti punti di vista. Non certo però da quello della qualità dell'immagine, che sul VD (lo abbrevieremo così d'ora in avanti) è, invece, davvero eccezionale. Si potrebbe affermare che il più sofisticato dei VHS ed il VD sono incommensurabili, poiché non sono paragonabili, essendo apparecchi completamente differenti; ma ciò non è stato sufficiente per l'affermazione dei VD sul mercato. La svolta sembra essere costituita dall'arrivo dei VD interattivi opportunamente interfacciati ad un computer. Presentato al SIM e successivamente anche allo SMAU dalla Logitek di Milano (Via Golgi 60, telefono 02-2666274), ecco un sistema software per gestire un videodisco interattivo. L'accoppiata Amiga-Videodisco risulta essere la più naturale per la particolare struttura del nostro computer, che nasce con il mouse e quattro canali audio senza aggiungere ulteriori schede hardware/software. Diciamo questo perché, per interagire con un VD, sarebbero sufficienti un computer ed una inter-

faccia seriale, visto che tutte le funzioni del VD sono impartibili come semplici comandi inviati lungo il cavo seriale. Ciò che di nuovo è stato sviluppato in Inghilterra è soltanto (per modo di dire!) un nuovo device chiamato Video Player, device che permette all'Amiga di dialogare con il VD come se si trattasse di un modem o di una stampante. Tutto avviene con una semplicità eccezionale; basta un clik e via, proprio come se stessimo usando un normale programma attraverso Intuition.

Ma, come spesso accade nel campo dell'elettronica di consumo, non esiste ancora uno standard di comunicazione per i VD né i due maggiori produttori, Sony e Philips, hanno l'aria di volere accordarsi entro breve tempo; quindi con il PlayerSelector (contenuto nel pacchetto di gestione) è possibile selezionare il modello di VD che si vuole usare, ed è la stessa operazione che si compie sulle Preferences del Workbench per variare il driver di stampa a seconda della marca e del tipo di stampante che si possiede. Ora tutto è pronto per usare Amiga come comandante del VD lanciando il PlayerControl: apparirà un requester con tutti i gadget necessari per compiere le numerose funzioni ed il video sarà «genlockato» con l'uscita del VD; il che vuol dire che, alle immagini del videodisco, saranno sovrapposte quelle di Amiga.

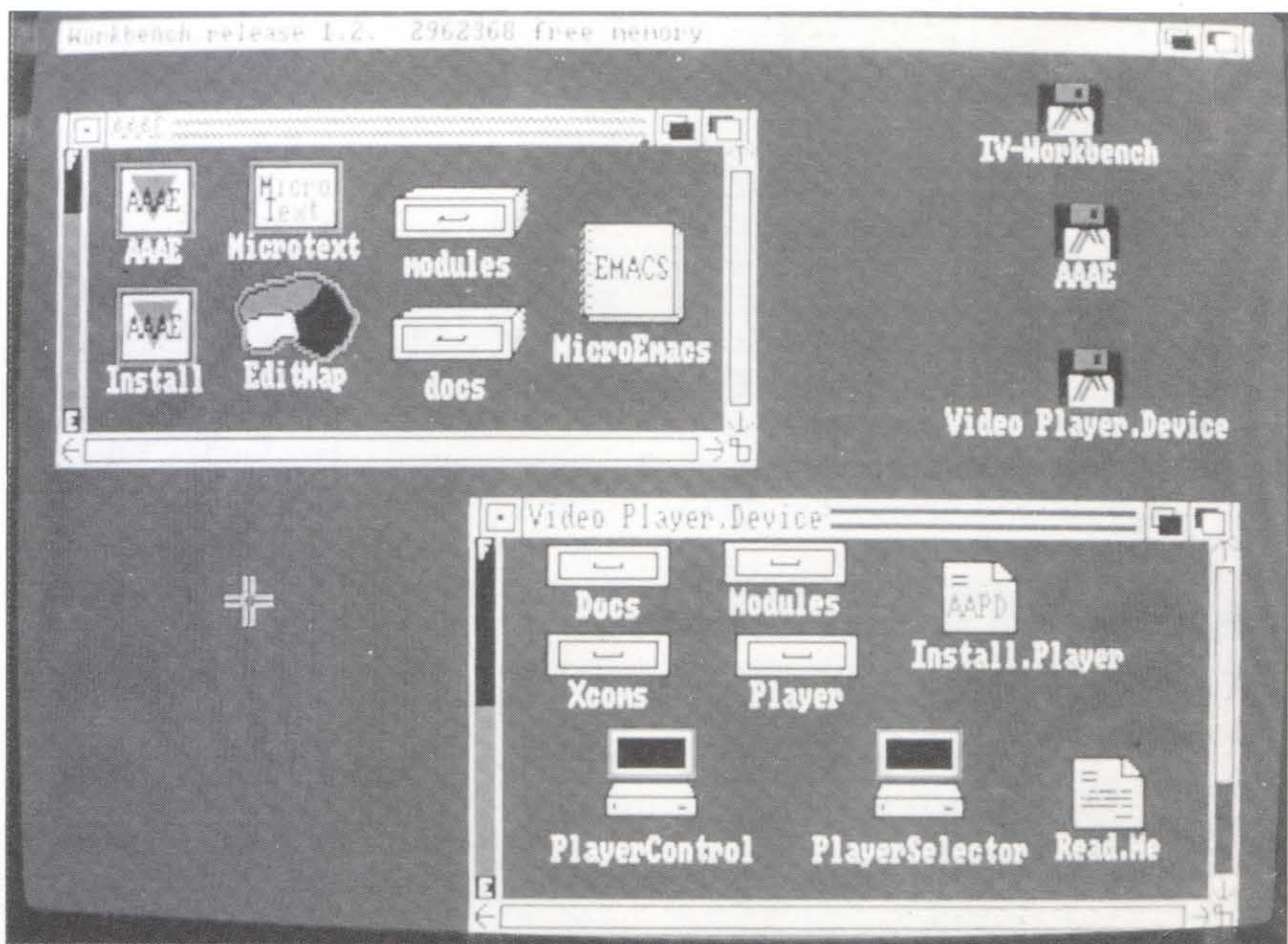
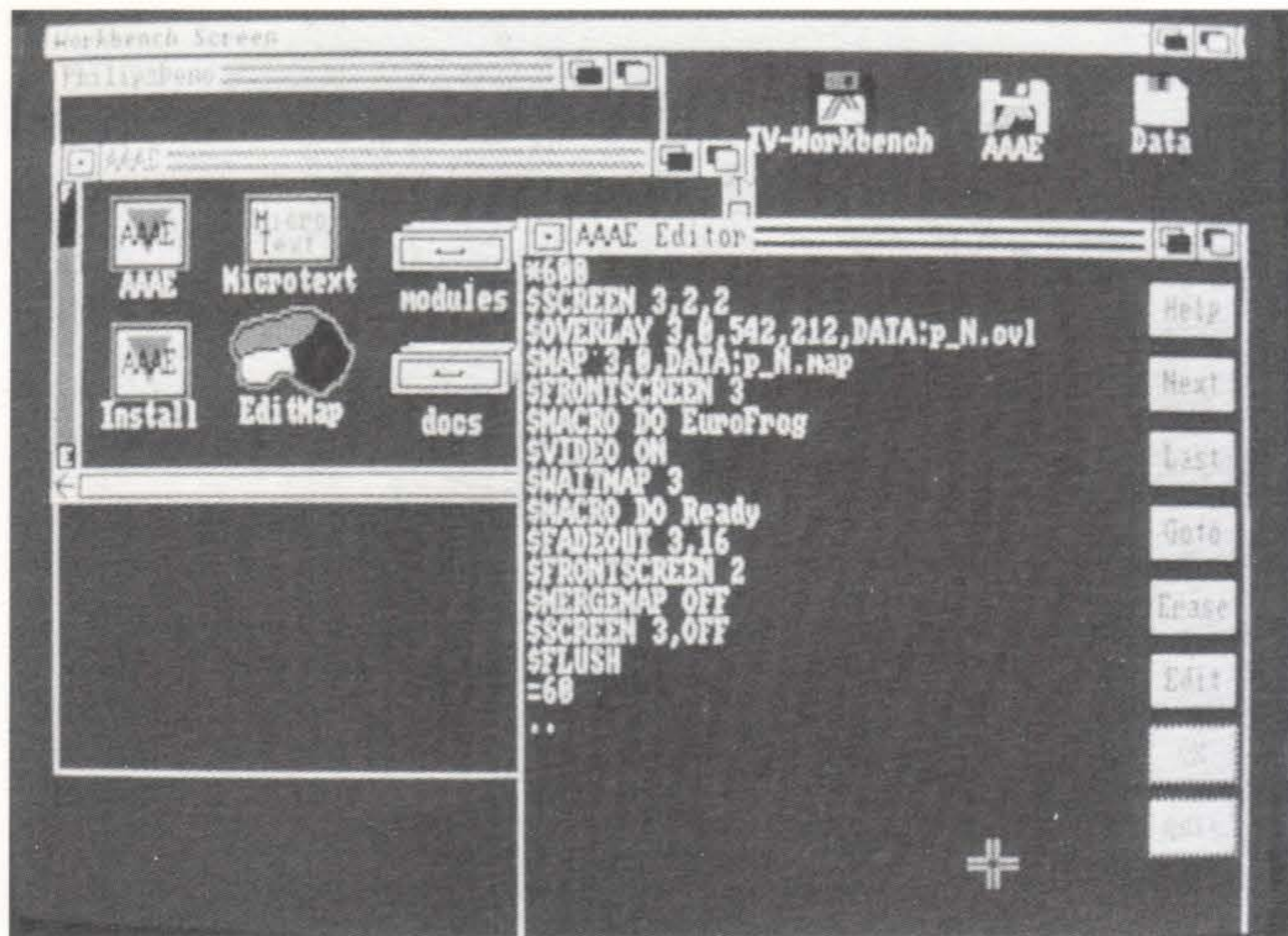
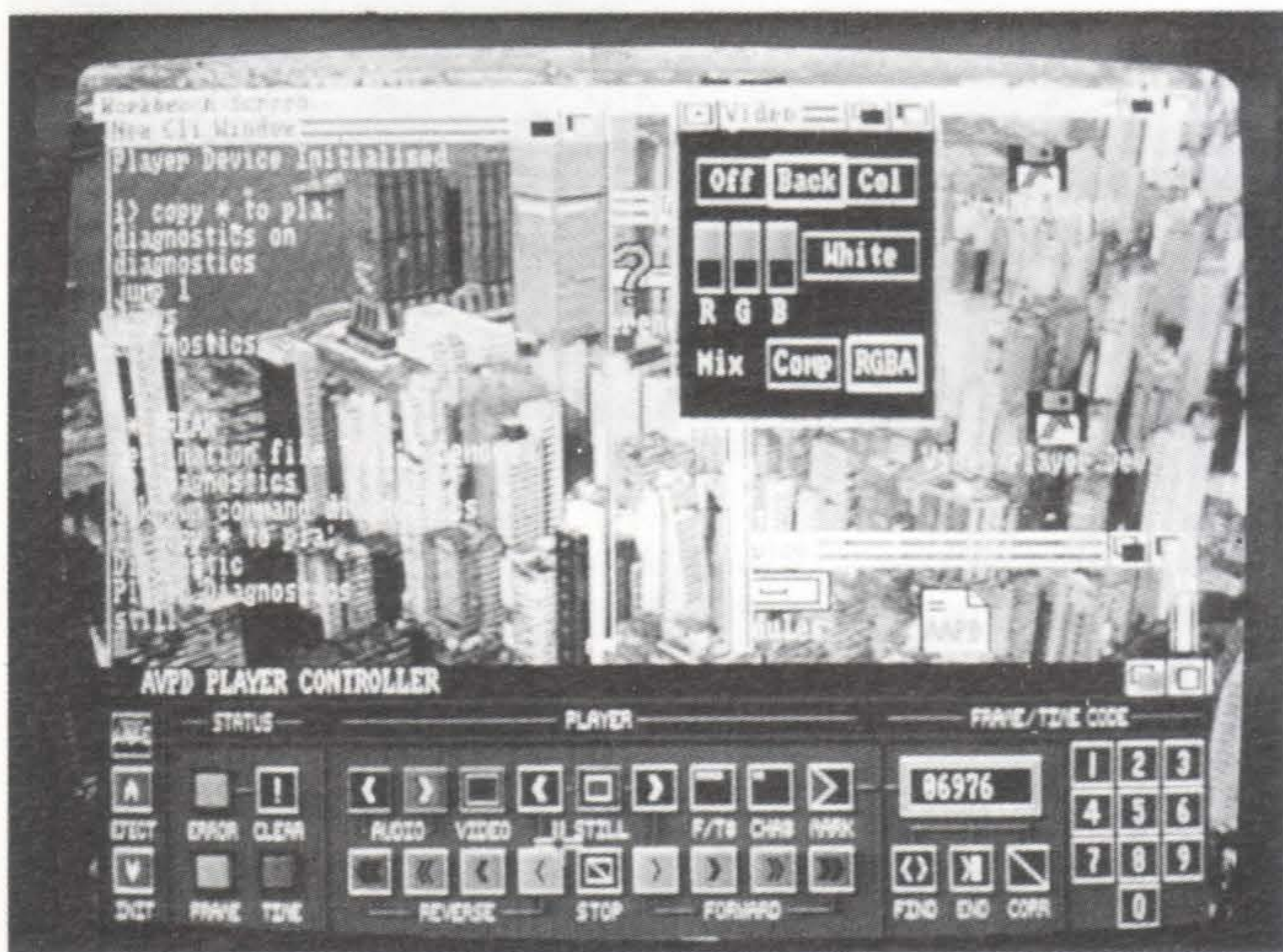
I COMANDI DEL VD

Dagli ovvi comandi simili a quelli di un videoregistratore (avanti/avanti veloce, indietro/indietro veloce) alla ricerca di un singolo frame, dal fermo immagine (perfetto, senza il benché minimo tremolio) alla super moviola in grado di selezionare la Fase e la velocità di scorrimento dei frame, tutto è comodo e semplice da usare.

In pratica, la Fase indica quanti frame il VD deve saltare ogni volta: poiché normalmente vengono visualizzate 25 immagini al secondo, se manteniamo 25 come velocità e scegliamo come fase sempre 25, questo implica che vedremo un frame su 25 alla normale velocità (in realtà vedremo le immagini che si muovono un po' a scatti). Tutte queste operazioni non sono disponibili sui VD non interattivi, dove le uniche azioni consentite sono quelle di un normale videoregistratore; ciò che costituisce la differenza è la quantità di memorizzazione disponibile.

Una fondamentale diversità tra un sistema interattivo ed uno «stupido» è che, nel primo caso, le immagini sono memorizzate frame by frame, cioè ogni singolo frame è codificato sul disco per permettere al lettore laser di sapere in ogni momento dove trovare quel tal frame. Ciò implica che un disco interattivo lascia minor spazio disponibile ai dati di uno normale dove non esiste, sul disco, nessun tipo di codifica: nel caso del Long Playing infatti, la durata di una singola facciata si aggira sui 38/40 minuti, contro i 60 di uno non interattivo, con la capacità di contenere circa 55000 frame.

IN DIALOGO DIRETTO

È inoltre disponibile un particolare linguaggio di programmazione per dialogare direttamente con il VD: il suo nome è AAAE (Ariadne Amiga Application Environment) e deve essere usato, anche se non necessariamente, con il Microtext.

Contenuto del dischetto Video Player. Device e del Microtex (AAAE).

Piccolo esempio sull'uso del AAAE editor presente nel dischetto del MicroText.

Uscita del videodisco genlockata con quella di Amiga per permettere la visualizzazione (in basso) del pannello di controllo.

QUALI I COSTI

Accenniamo doverosamente anche alla parte dolente di questa prima infarinata sui VD: il costo di un lettore laser ottimo come quello da noi provato, il Philips VP 405, si aggira intorno ai 6 milioni, mentre il driver sviluppato dalla software house inglese costa sul milione. Cifre certamente molto elevate per l'utenza media, ma largamente ammortizzabili in termini di risparmio e qualità dei dati.

Ovviamente questa combinata, Amiga+VD, non viene proposta all'utenza di massa, nel senso che un VD non è da considerarsi un hard disk molto più grande e veloce, per il fatto che non può assolutamente registrare dati. Un ovvio paragone che rende bene l'idea sulla differenza tra VHS e VD può essere quello tra il registratore a cassette, il cui accesso è sequenziale poiché per trovare una data immagine deve scorrere tutte le precedenti, ed il disk drive comunemente usato nei personal, dove l'accesso è random, cioè il caricamento del tal settore non è assolutamente legato alla lettura di quelli precedenti.

PERCHÉ USARE IL VD

Supponiamo di dover immagazzinare una quantità immensa di dati che devono subire continue modifiche: è ovvio che una tale situazione rende impensabile un qualsiasi sbocco verso il VD, mentre, al contrario, la necessità di archiviare storicamente una mole di dati che devono soltanto essere consultati nel modo più veloce possibile costituisce il classico esempio di impiego razionale di un VD interattivo.

Una volta terminata la fase di progettazione del database da registrare sul videodisco, si procede alla masterizzazione, senz'altro l'operazione più complessa e dispendiosa. Il suo costo, per un disco formato LP, oscilla fra gli 8 ed i 15 milioni e si riferisce, ovviamente, alla prima copia (il master appunto); per le ulteriori copie il prezzo scende drasticamente. Il concetto fondamentale da tener presente è che l'uso di un simile sistema è riservato esclusivamente alla consultazione di enormi database di immagini, suoni o dati in genere, che necessitano comunque di una elevatissima qualità di riproduzione. Nel caso specifico dei testi, infatti, è inutile usare un VD interattivo quando un CD-ROM risulta essere più che sufficiente: non a caso sono da tempo commercializzati su CD, per esempio, prodotti come il «Grande Dizionario» Zanichelli in otto lingue ed una raccolta legislativa finanziaria.

Non dimentichiamo che il sistema di registrazione e la successiva lettura dei dati di un VD sono digitali (affidati al laser), il che garantisce la perfezione e della riproduzione vera e propria e della sua conservazione fisica. Potrebbe rendersi necessario arrivare ad un compromesso: affiancare al VD un video registratore che permetta di aggiornare in continuazione i dati mentre sul VD resta presente quello che in gergo viene definito «archivio storico», quelle informazioni, cioè, che ormai non necessitano più di ulteriori modifiche.

SE IL VD POTESSE REGISTRARE...

Si vocifera che siano già pronti alcuni prototipi di VD capaci di registrare autonomamente, anche se con una perfezione dell'immagine molto inferiore a quella ottenibile con una masterizzazione. È ancora troppo presto per fare qualsiasi tipo di previsione ma, se davvero si arrivasse ad un compromesso tra la capacità di memorizzazione e la qualità per permettere la registrazione, allora i VHS potrebbero anche scomparire e nessuno ci piangerebbe su. Naturalmente, il VD pilotato da Amiga non giustifica una spesa così elevata, proprio perché il VD è un sistema che deve essere studiato ad hoc, a seconda delle esigenze: sono già allo studio infatti, presso la Logitek, varie possibili applicazioni di questo superbo VD; chiunque volesse maggiori informazioni, o dimostrazioni, può rivolgersi direttamente a loro.

Bit Movie '89

È con grande piacere che annunciamo la seconda edizione del concorso Bit Movie, organizzato dal circolo Arci Rataplan di Riccione, riservato alla computer grafica: saranno ammesse tutte quelle opere sviluppate su personal computer (non quindi su workstation grafiche) in TEMPO REALE. Saranno inoltre allestite, all'interno della mostra, una sezione laboratorio denominata «Desktop Video! Using Amiga video tools» ed una sezione musicale che vedrà al suo fianco per la trasmissione di suoni con un Roland D-50. Il regolamento per il concorso asserisce che ogni concorrente può presentare al massimo quattro lavori, che dovranno essere registrati su floppy o hard disk; è possibile usare qualunque programma disponibile in commercio ma non oggetti o sfondi tratti da librerie di pubblico dominio. I lavori dovranno pervenire entro il 15 marzo 1989 a: Circolo Arci Rataplan, c/o Carlo Mainardi, Via Bologna 13, 47036 Riccione (Fo); per ulteriori informazioni chiamate lo 0541-42878. La mostra si terrà nei giorni di sabato, domenica e lunedì di Pasqua presso i locali del centro della Pesa in corso Fratelli Cervi a Riccione. I premi per il primo, secondo e terzo classificato saranno rispettivamente di 500 mila, 300 mila e 200 mila lire.

GAME NEWS

Nuovi giochi in arrivo dagli States: «Cosmic Bouncer», dove la pallina è ancora una volta protagonista di ben 20 livelli a scrolling orizzontale zeppi di insidie e di trappole; «Rock Challenge», un interessante gioco ispirato ai quiz alla Mike Bongiorno sulla storia della musica Rock dagli

anni 50 ad oggi: unico neo delle centinaia di domande delle cinque categorie sarà la lingua, rigorosamente inglese. Gli amanti delle avventure faranno salti di gioia per «Scary Mutant Space From Mars»: difendi la terra dall'ennesimo attacco degli invasori in questa avventura multitasking, graficamente eccellente, con suoni ed immagini digitalizzati, grandiose sequenze d'azione animate, mappe istantanee e soprattutto quel tocco di humor che renderà la vostra impresa ancora più piacevole. È arrivata poi la conversione del notissimo gioco da bar «Dragon's Lair», che utilizza il laser disk per le immagini, su ben 6 dischetti: la software house ha dichiarato di aver sfruttato la grafica di Amiga fino al limite. Tutti questi giochi sono distribuiti dalla ReadySoft Inc., P.O. box 1222, Lewiston, N.Y. 14092.

«Who Framed Roger Rabbit» è un altro giocone Usa che non mancherà di riscuotere successo se le dichiarazioni della Buena Vista Software corrisponderanno a verità: grafica eccezionale, suoni campionati, velocità d'azione elevatissima ed una storia simpatica che vede protagonista un povero coniglietto alle prese con una gang di banditi sono le caratteristiche salienti.

GOMF Button

Nuova release 3.0 del glorioso GOMF (Get Out of My Face) che riesce ad intercettare le guru del vostro Amiga e vi dà la possibilità di «uccidere» l'errore; sono stati risolti finalmente i problemi che mandavano in crash l'Amiga 2000. Ma la novità più eclatante riguarda il GOMF Button, una combinazione hardware/software che vi permette di salvare tutti i dati DOPO il crash del vostro Amiga! Naturalmente è possibile «scongelare» tutti i dati precedentemente salvati e ripristinare il tutto. Il circuito si installa sotto il chip Paula in qualsiasi versione di Amiga, e termina con un sottile cavo al quale è collegato un pulsante. Il prezzo al pubblico è di 70 dollari. Se siete interessati, contattate la Hypertek/Silicon Springs, 205-2571 Shaughnessy St., Port Coquitlam, BC, Canada V3C 3G3.

(segue da pag. 8)

mo clickare il mask gadget ed essa diventerà del colore dello sfondo. Torniamo nel menu brush (la quinta icona) per vedere la differenza: nel primo caso, muovendo il puntatore al quale è attaccato il brush appena fatto, vedrete che SOLTANTO la zona con i tre colori apparirà sul disegno mentre, nel secondo caso, comparirà ANCHE il contorno (del colore dello sfondo). Se vogliamo cambiare qualche colore, ad esempio per diventare nero il blu, dovremo selezionare come background il blu (ricordate di premere lo Shift!) e come foreground il nero: ora clickiamo sul gadget rappresentante la freccia rivolta a sinistra ed il gioco è fatto.

L'ottavo gadget, se attivato, cancella la zona del disegno tagliata, mentre l'ultimo (quella specie di g) permette di tagliare a mano libera; operazione, questa, implementata soltanto su quest'ultima versione.

SPECIAL EFFECTS TOOL

Le solite frecce mostrano i brush presenti nel buffer, mentre il gadget raffigurante l'1 duplica esattamente il brush selezionato (con le frecce), e quello a fianco raddoppia le dimensioni del brush senza aumentare il numero dei pixel, ottenendo così l'effetto esplosione. Gli altri gadget ruotano il brush di novanta gradi in senso antiorario ed orario, lo ribaltano rispetto all'asse x ed all'asse y, lo rimpiccioliscono (dovete usare il solito rettangolo per decidere le dimensioni), lo girano di un'angolazione a vostro piacere. L'ultimo gadget (quello con la manina) fa apparire sullo schermo un rettangolino corrispondente alla grandezza del brush selezionato: clickate nel punto che volete utilizzare come «manico» del pennello stesso e successivamente provate a ruotarlo liberamente. Inutile dire cosa succede se clickate sul cestino... vero?

ERASE TOOL. Potete cancellare l'intera pagina clickando su ALL oppure scegliere una zona del disegno utilizzando il solito rettangolo verde: ricordate però che questa opzione non fa altro che riempire con il colore di background la zona scelta.

PALETTE MIXER TOOL. Con questa opzione potete modificare qualsiasi colore della palette agendo sui tre slider R G B che rappresentano la percentuale di rosso, verde e blu dell'attuale colore di foreground selezionato. È possibile inoltre sostituire un colore del disegno con un altro selezionando il primo come foreground ed il secondo come background, clickando poi sul gadget rappresentante la freccia. Il secondo gadget vi permette di avere una gradazione molto estesa di uno stesso colore. Precisamente, scegliete un colore come foreground, quindi un altro come sfondo: se clickate sul gadget citato otterrete nella palette una gradazione che parte dal colore stesso fino alla casella occupata da quello di background. Facciamo un esempio: scegliete il verde come inchiostro ed il blu come sfondo, quindi clickate; naturalmente i colori del disegno verranno modificati di conseguenza. Per rimettere tutte le cose a posto, selezionate il quarto gadget, il cerchio.

PRINTING TOOL

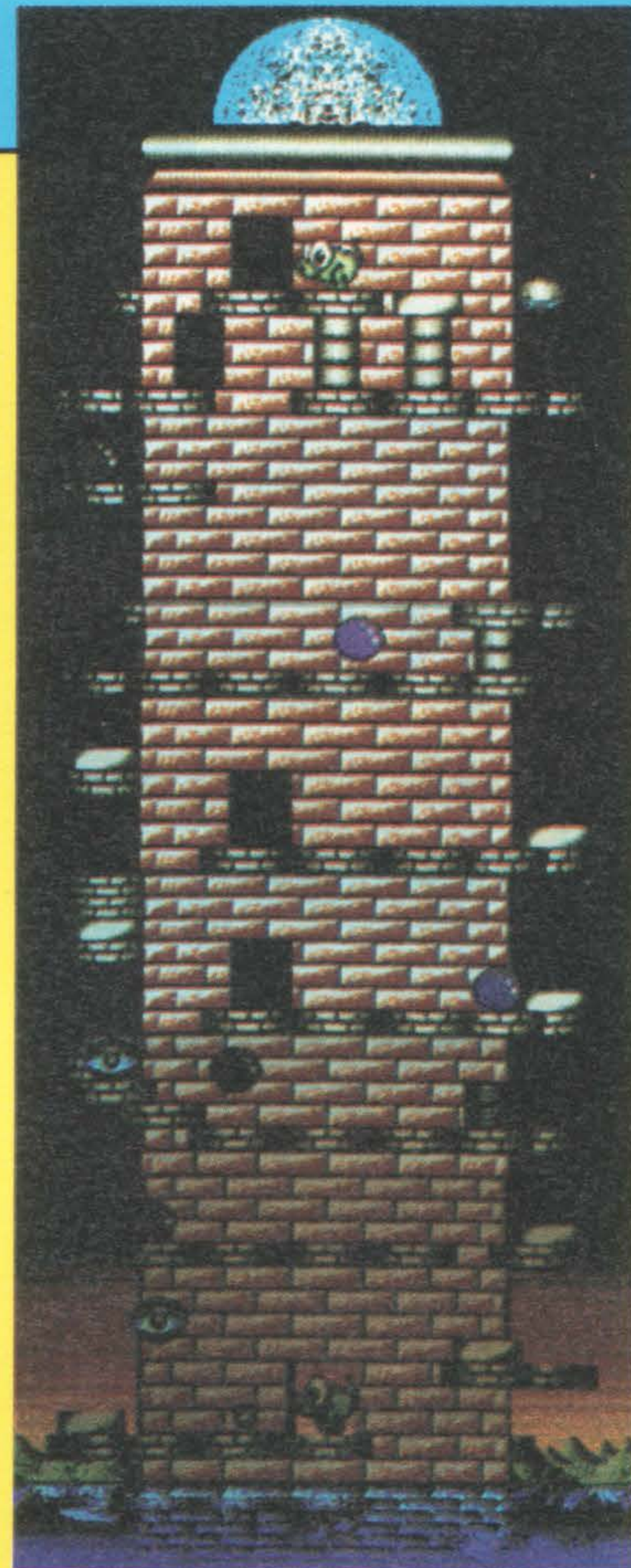
Molto sofisticata l'opzione di stampa su carta, che permette di selezionare anche soltanto una parte dello schermo clickando sul primo gadget; il secondo seleziona invece tutto il disegno. Il terzo gadget, raffigurante una A, attiva o meno l'Auto sized mode: in questa maniera, sulla carta saranno rispettate le proporzioni del video, quindi una circonferenza sarà tale anche sulla carta. L'operazione di rescaling produce però parecchi problemi se c'è del testo, perciò non è consigliata in questi casi. Il gadget a fianco della A produce stampe multiple su più fogli, tipo poster o banner. Gli altri dodici gadget stabiliscono la dimensione del pennello di stampa; in pratica, potete modificare le proporzioni del vostro disegno ricordando che la prima colonna agisce sulla dimensione verticale, e la seconda su quella orizzontale. Se siete tra quei fortunati possessori di una stampante laser postscript compatibile, allora dovrete selezionare il gadget con il cacciavite.

LE OPZIONI DA MENU

Abbiamo esaminato tutte le icone ed ora faremo cenno alle opzioni accessibili dalla barra dei menu. Da Projet potete caricare o salvare porzioni d'immagine o l'intero disegno; da Modes accederete ai valori di Graphics, deciderete dove inviare il file postscript, se su file o su seriale/parallela, ed attiverete il Pick color (si ottiene anche premendo F1): in questa maniera, clickate su di un pixel del disegno ed il colore di foreground assumerà il colore di quel pixel. Rimane da esaminare, infine, l'innovazione più importante di questa nuova release: l'Undo menu, senza dubbio l'operazione più utile e potente che ha, quale unico svantaggio, l'occupazione di parecchia memoria. La funzione di Undo, presente in quasi tutti i pacchetti grafici, permette di correggere l'ultima operazione effettuata ripristinando il disegno precedente. Con l'EP potete definire vari stadi del vostro disegno marcandoli con la funzione Marked (Amiga M). Continuando a lavorare potreste avere bisogno di cancellare le ultime 3 o 4 operazioni: niente di più facile, se avrete precedentemente marcato le varie fasi, perché basta selezionare il Goto OLDER Mark che torna indietro di una fase (Goto Newer Mark fa il contrario); se volete invece andare direttamente al primo mark, scegliete Goto Oldest (il più vecchio), oppure Goto Newest per il più recente. Per cancellare dal buffer i vari undo, selezionate il Flush: All cancellerà tutto, mentre 1/2 solo metà e così via. Infine, potete anche decidere di disabilitare gli undo con l'ultima opzione. Naturalmente avrete notato che, a fianco dell'ultima icona, c'è un Undo: clickando otterrete l'effetto di cancellare l'ultima operazione senza avere però la possibilità di riottenerla, come nel caso dei mark. Provate a tracciare una linea a mano libera e clickate ripetutamente sull'undo: non crederete ai vostri occhi!

Va detto che ci sono problemi in fase di stampa, mentre l'interprete postscript funziona a dovere, e l'accesso ai file è ottimo perché viene impiegata la libreria Arp V34, senza dubbio molto più efficace ed affidabile del normale Dos Amiga. Si può quindi affermare che questa versione di «Express Paint» si è rivelata un eccellente programma, molto facile da usare, potente e velocissimo.

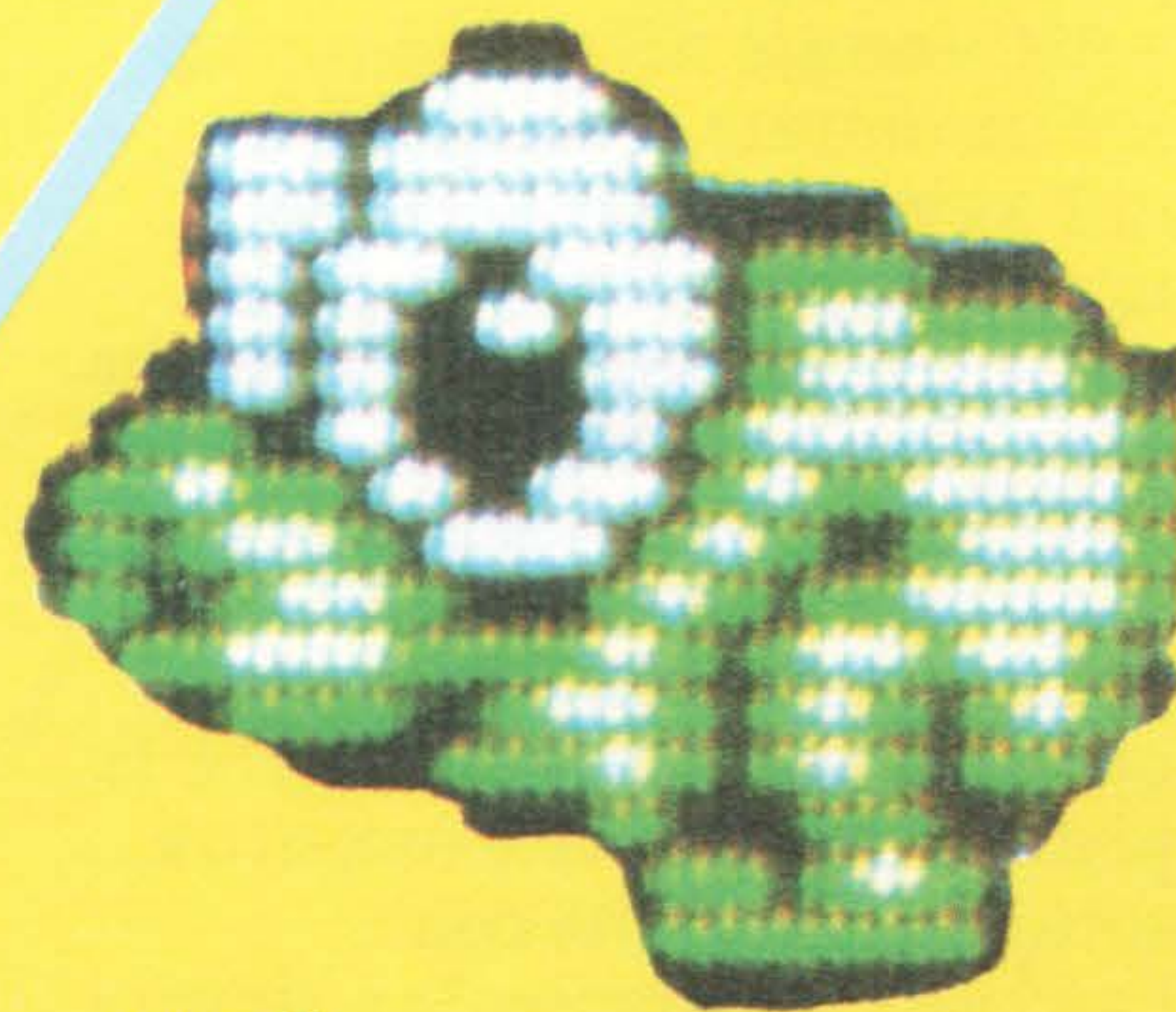
Eccovi la soluzione definitiva per scalare le otto torri della prima missione del fantastico «Nebulus». Prima, però, ecco alcuni suggerimenti di carattere generale: innanzitutto procuratevi una versione del gioco con vite e tempo infinito, altrimenti la soluzione serve a ben poco! Sappiate che per saltare, azione fondamentale, dovete sincronizzare alla perfezione i movimenti, e cioè spostare la leva del joystick nella direzione desiderata ed immediatamente dopo premere il fuoco. Impratichitevi nello sparare e nel saltare, altrimenti non caverete un... Nebulus dal buco! Non ci possono essere più di quattro sprite sullo schermo, tenete sempre conto di questa particolarità: se ci sono già quattro alieni che si muovono, non può assolutamente giungere lo spinning alien (quello che è preceduto da un breve urlo e che entra da una parte dello schermo

Andate a destra e salite sull'ascensore: non preoccupatevi della palla grigia (se volete, colpitela) e salite sull'ascensore di destra. Giunti a destinazione, giratevi e sparate ai blocchi lampeggianti (sono sempre azzurri): camminate verso sinistra e sparate alla palla che rimbalza. Salite gli scalini passando sotto l'occhio quando sale; passate attraverso il tunnel e sparate alla palla alla vostra destra APPENA apparite dall'alta parte. Usate l'ascensore di destra, quindi camminate a sinistra e cadete quando la palla rimbalza lontano da voi; sparate alla palla e passate sotto l'occhio mentre sale. Andate a sinistra e cadete sull'ascensore posto sotto le piattaforme che scompaiono quando le toccate. Tenete d'occhio la palla grigia in alto a destra: quando inizia il suo movimento verso sinistra, cominciate la vostra ascesa. Saltate la piattaforma alla vostra destra (perché scompare sotto il

NEBULUS

ed esce dall'altra). L'unico metodo per evitarlo è di appostarsi all'ingresso di un tunnel ed aspettare che vi sia PRATICAMENTE addosso, quindi entrare: a rotazione avvenuta l'alieno si sarà allontanato e voi potrete proseguire. Non potrete mai sparare dagli ascensori in movimento, quindi non provateci. Ricordate inoltre che per salire su di un ascensore e per entrare in un tunnel è sufficiente avere un solo piede su o in esso.

TORRE 1 (THE TOWER OF EYES)
Entrate nel tunnel alla vostra destra, quindi passate sotto l'occhio mentre sale; salite sull'ascensore ed attendete l'arrivo dell'alieno, quindi salite ed entrate nel tunnel.

vostro peso); andate ancora a destra, entrate nel tunnel ed usate l'ascensore alla vostra sinistra quando siete dall'altra parte. Salite, entrate nel tunnel a sinistra, quindi ancora nel tunnel a sinistra quando uscite. Avete così terminato la prima torre.

TORRE 2 (THE REALM OF ROBOTS)
Andate a sinistra e saltate i due vuoti senza fermarvi, quindi mettetevi sull'ascensore ed attendete l'alieno: appena questi compare salite, quindi saltate l'oggetto appena si sposta verso il basso. Entrate nel tunnel e, se avete fatto tutto di corsa, continuate salendo gli scalini senza fermarvi, salendo sull'ascensore: non verrete toccati dalla sfera che ruota attorno alla torre. Se invece avete avuto qualche rallentamento, salite a metà scala ed attendete che la sfera sia passata sulla vostra testa, quindi continuate. Dopo essere saliti con l'ascensore, entrate nel tunnel alla vostra sinistra: saltate la sfera quando va verso il basso, quindi salite con l'ascensore. Camminate a

a cura di
E. Di Zenobio e C. Cattoni

sinistra sotto la sfera mentre sale; attenzione, le piattaforme alla destra della sfera vi spingono in direzione opposta, perciò agite periodicamente sulla leva del

joystick verso sinistra per non cadere. Scendete gli scalini e salite con l'ascensore appena lo raggiungete: entrate nel tunnel alla vostra sinistra e salite con l'ascensore che troverete dall'altra parte sulla sinistra. Ora correte verso sinistra appena la sfera appare sulla sinistra (va verso destra ovviamante), raggiungete le uniche due piattaforme adiacenti (che sono sullo stesso livello) ed aspettate che l'altra sfera sia passata sopra la vostra testa. Salite gli scalini fino a che non avrete raggiunto la piattaforma appena sotto, alla destra dell'uscita: questo perché la piattaforma sull'ascensore scompare. Aspettate che la sfera sia girata dietro l'angolo (anche se si tratta di una torre circolare!) per cadere sull'ascensore, quindi salite ed entrate nel tunnel per completare la torre 2.

TORRE 3 (THE TRAP OF TRICKS)
Andate a sinistra e sparate alla bolla: entrate nel primo tunnel che incontrate, quindi salite sull'ascensore fino al livello superiore a quello della palla. Andate verso destra ed attendete l'arrivo di un alieno che vi faccia cadere nel livello sottostante, altrimenti inaccessibile. Appena caduti, sparate alla palla e camminate a destra fino a che la piattaforma non vi scomparirà sotto i piedi. Salite con l'ascensore, camminate a sinistra, entrate nel tunnel e cadete dall'altra parte: salite con l'ascensore, quindi camminate a sinistra sotto gli alieni; raggiungete poi l'ascensore e salite SE non avete niente sulla testa. Cadete a sinistra ed aspettate che l'alieno si muova a destra e passi sopra di voi; camminate ancora a sinistra, sparate ai blocchi, quindi andate ancora a sinistra e cadete sull'ascensore. Salite, entrate nel tunnel, camminate immediatamente a sinistra ed entrate nella porta. Andate ancora a sinistra e salite con l'ascensore al piano superiore: entrate ora nel tunnel per terminare il livello 3.

TORRE 4 (THE SLIPPERY SLIDE)
Andate a destra sugli scalini e saltate gli alieni quando si muovono verso il basso: salite sull'ascensore, aspettate l'alieno e sparate al blocco sulla destra. Camminate a sinistra, lasciate il joystick e colpite uno dei blocchi, quindi riportatevi verso sinistra e sparate all'altro blocco. Correte ancora verso sinistra e salite sull'ascensore il più rapidamente possibile, altrimenti sarete investiti dall'alieno. Prima di entrare nel tunnel, attendete che l'alieno vi si avvicini il più possibile quindi, appena usciti, andate a sinistra e saltate la piattaforma centrale che altrimenti scompare. Continuate ad andare a sinistra e salite con l'ascensore; camminate a sinistra ed entrate nel tunnel. Passate sotto gli alieni, sparate al blocco lampeggiante superiore (l'altro è per ora inaccessibile), entrate nel tunnel, uscite dall'altra parte, sparate IMMEDIATAMENTE alla palla, portatevi sull'ultima piattaforma e colpite l'altro blocco (il più in fretta possibile perché arriva l'alieno guastafeste). Tornate indietro, rientrate nel tunnel, cadete sull'ascensore ora libero sulla vostra sinistra e salite. Sparate alla palla sulla destra, camminate e salite sull'ascensore quando l'alieno si muove verso sinistra: in pratica dovete intrappolarlo nella parte sinistra dello schermo. Aspettate che, rimbalzando contro il pistone dell'ascensore, l'alieno si muova ancora verso sinistra, quindi scendete ed andate a destra; aspettate che il pistone sia sceso, quindi saltate posizionandovi esattamente sulla METÀ dell'ultima piattaforma (e non all'estremo come sembrerebbe più logico!) ed entrate nel tunnel. Appena usciti, salite i gradini sulla sinistra e passate sotto i due alieni «yo-yo» (cosa non molto semplice): per far ciò dovete attendere che il primo sia appena rimbalzato a terra mentre l'altro si appresta a farlo. In pratica, il secondo deve essere leggermente in ritardo rispetto al primo. Dopo averli passati, salite i gradini senza fermarvi, ma attenti a saltare la piattaforma di mezzo delle tre adiacenti che troverete ad un certo punto della salita. Arrivati in cima, sparate immediatamente alla palla; quindi salite con l'ascensore. Camminate a destra e cadete quando le palle rimbalzano verso destra: attenzione perché queste possono rimbalzare l'una contro l'altra e tornare indietro! Appena caduti, sparate SUBITO (ma proprio subito!) alle palle e correte verso destra: SALTATE ASSOLUTAMENTE la torre di piattaforme (che altrimenti scomparirebbe) e posizionatevi sull'ULTIMA piattaforma: attendete l'arrivo di un alieno che vi faccia cadere nel livello sottostante, quindi andate a destra e salite sull'ascensore. Salite, camminate a sinistra, entrate nel tunnel, ed avrete completato la quarta torre.

TORRE 5 (THE BROKEN PATH)
Ora inizia il bello: salite con l'ascensore sulla destra di un solo livello. Camminate fino a che il vostro naso non sfiora l'occhio rimbalzante; quando si muove verso l'alto, passateci sotto e, prima di mettere piede sulla piattaforma successiva, saltate perché altrimenti cadreste. Non disperate se non ci riuscite subito, è veramente molto difficile! Sparate al blocco sulla destra e cadete sull'ascensore;

salite i gradini ed entrate nel tunnel. Usciti dall'altra parte, mettetevi sul secondo scalino, aspettate che la palla passi sopra la vostra testa, quindi ricominciate a salire fino all'ascensore. Salite e saltate a sinistra, stando attenti all'occhio che ruota intorno alla torre; ad ogni passaggio dell'occhio fate al massimo due salti. Lasciatevi cadere dopo il terzo salto sulla piattaforma più vicina, che scomparirà: colpite ora il blocco alla vostra sinistra, risalite con l'ascensore fino a che non verrete schiacciati da una piattaforma posta molto in alto. Non preoccupatevi, questo trucchetto farà sparire l'occhio ruotante, soltanto però se non avrete messo piede al di fuori dell'ascensore. Dopo essere caduti, rifate la strada di prima e tornate al punto precedente a quello in cui avete colpito il blocco: questa volta però SALTATE il varco del primo ascensore e lasciatevi cadere su quello più a sinistra (dove prima c'era il blocco), rompendo la piattaforma. Salite, andate a sinistra saltando i buchi ed il primo occhio, mentre quest'ultimo va verso il basso; sparate più volte al blocco sulla sinistra finché non lo colpite, indi giratevi, risaltate l'occhio e cadete immediatamente a destra sull'ascensore. Salite, mettetevi sul bordo sinistro dell'ascensore e saltate a sinistra, quindi passate sotto l'occhio e scendete fino all'ascensore. Ora salite ed andate a destra: scendete, ma spingete subito il joystick verso sinistra perché le ultime due piattaforme tendono a farvi cadere. Dovete ora saltare il buco alla vostra sinistra posizionandovi, anche in questo caso, all'incirca alla metà della piattaforma e non all'estremo. Salite gli scalini appena l'occhio rimbalza contro la piattaforma sopra di voi (in pratica corretegli dietro), quindi cadete verso sinistra, stando attenti: anche qui scivolerete verso destra. Camminate sotto gli occhi e salite sull'ascensore. Quando sopra di voi è tutto libero, salite ed entrate nel tunnel: passate sulla destra sotto l'occhio ed entrate nel QUARTO tunnel. Uscite, correte verso destra ed entrate subito nel TERZO tunnel passando prima sotto l'occhio. Se l'occhio ruotante (che ora si trova sopra di voi) si muove da destra a sinistra, seguitelo appena vi ha superato, altrimenti la cosa si complica parecchio e l'unico modo per proseguire è quello di SCATTARE appena vedete apparire sulla sinistra l'occhio stesso. In quest'ultimo caso è veramente arduo proseguire, perciò non prendetevela con Amiga o con la nostra soluzione! Se siete sfuggiti all'occhio, sarete arrivati su di un ascensore: salite, camminate a sinistra e sparate alle due palle prima di passare sotto gli occhi mentre si muovono verso l'alto. Salite sull'ascensore ed entrate nel tunnel alla vostra sinistra per conquistare la quinta torre.

TORRE 6 (SWIMMER'S DELIGHT)

Andate a destra e salite sull'ascensore, muovetevi ancora a destra saltando il buco, quindi passate sotto le sfere mentre la prima sale e la seconda scende. Girate a sinistra e passate sotto la sfera mentre sale: colpite il blocco lampeggiante, tornate sui vostri passi facendo attenzione alla solita sfera, salite sull'ascensore, colpite il blocco sulla destra, giratevi, avvicinatevi il più possibile all'occhio «yo-yo» e, appena questo sale, scattate. Attendete l'arrivo del solito alieno ed entrate nel tunnel: usciti, andate a sinistra, saltate la sfera quando scende, raggiungete l'ascensore e salite; dirigetevi a destra e sparate al blocco lampeggiante. Tornate sui vostri passi, scendete con l'ascensore, andate a destra cadendo al livello inferiore e passando sotto la sfera quando sale; salite sull'ascensore ed andate a destra, cadendo sull'altro ascensore, con il quale dovrete ora salire. Raggiungete l'ascensore alla vostra sinistra, quindi salite ancora; camminate adesso a destra, salite gli scalini ed entrate nel primo tunnel che incontrate. Una volta dall'altra parte, camminate a sinistra e salite gli scalini; saltate la sfera ed entrate nel tunnel. Quando riapparite, salite con l'ascensore sulla sinistra, quindi saltate a destra sulla pila di piattaforme

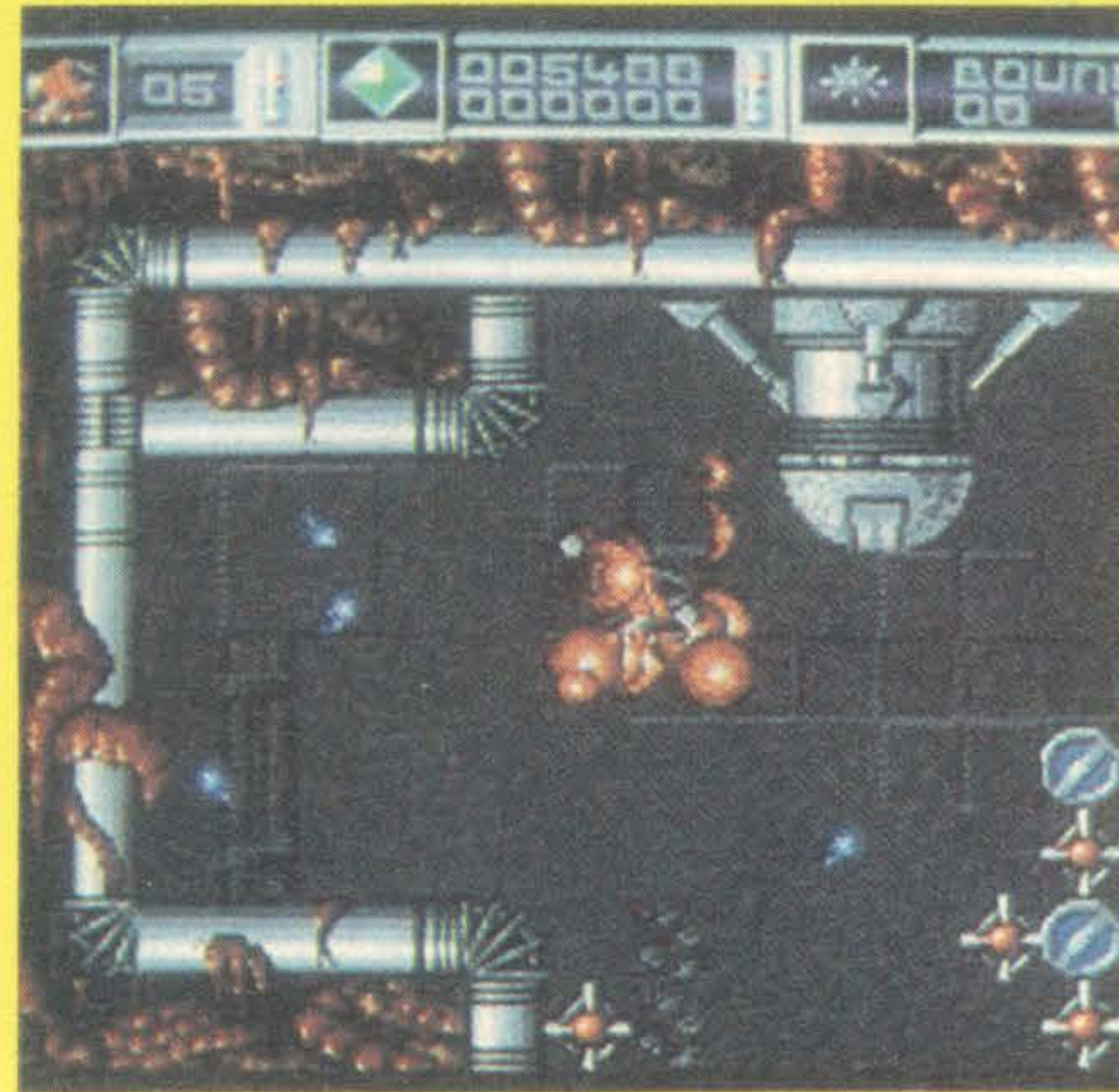
che scomparirà sotto di voi; in seguito salite con l'ascensore di sinistra, camminate a destra e sparate al blocco luminoso. Ora giratevi, prendete l'ascensore e scendete; salite con l'ascensore di destra e camminate fino al prossimo ascensore, salite, andate ancora a destra ed usate ancora l'ascensore. Muovetevi a sinistra passando sotto le tre sfere quando la prima sta salendo, quella di mezzo sta iniziando l'ascesa e quella più lontana sta scendendo: fate molta attenzione, è uno dei passaggi più difficili! Salite sull'ascensore e saltate la sfera mentre scende verso il basso: questo passaggio richiede pratica e fortuna; quindi saltate sugli scalini ma NON fermatevi finché non avrete raggiunto la cima. Entrate nel tunnel, ed avrete terminato la torre 6.

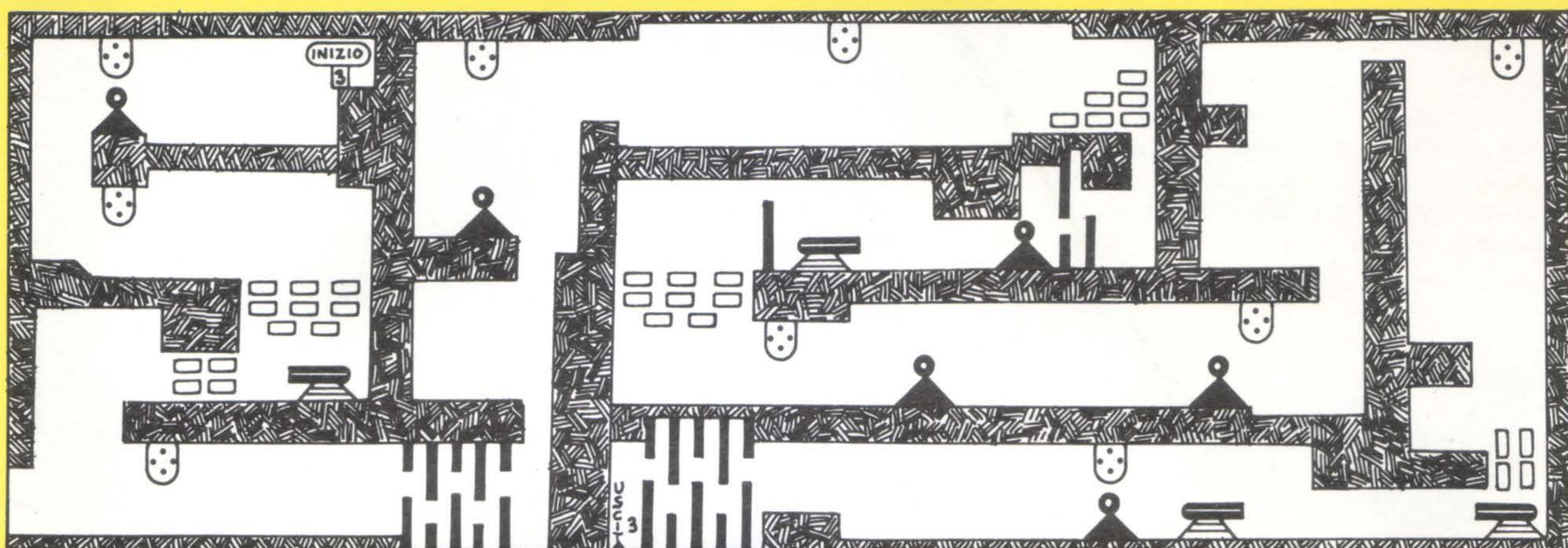
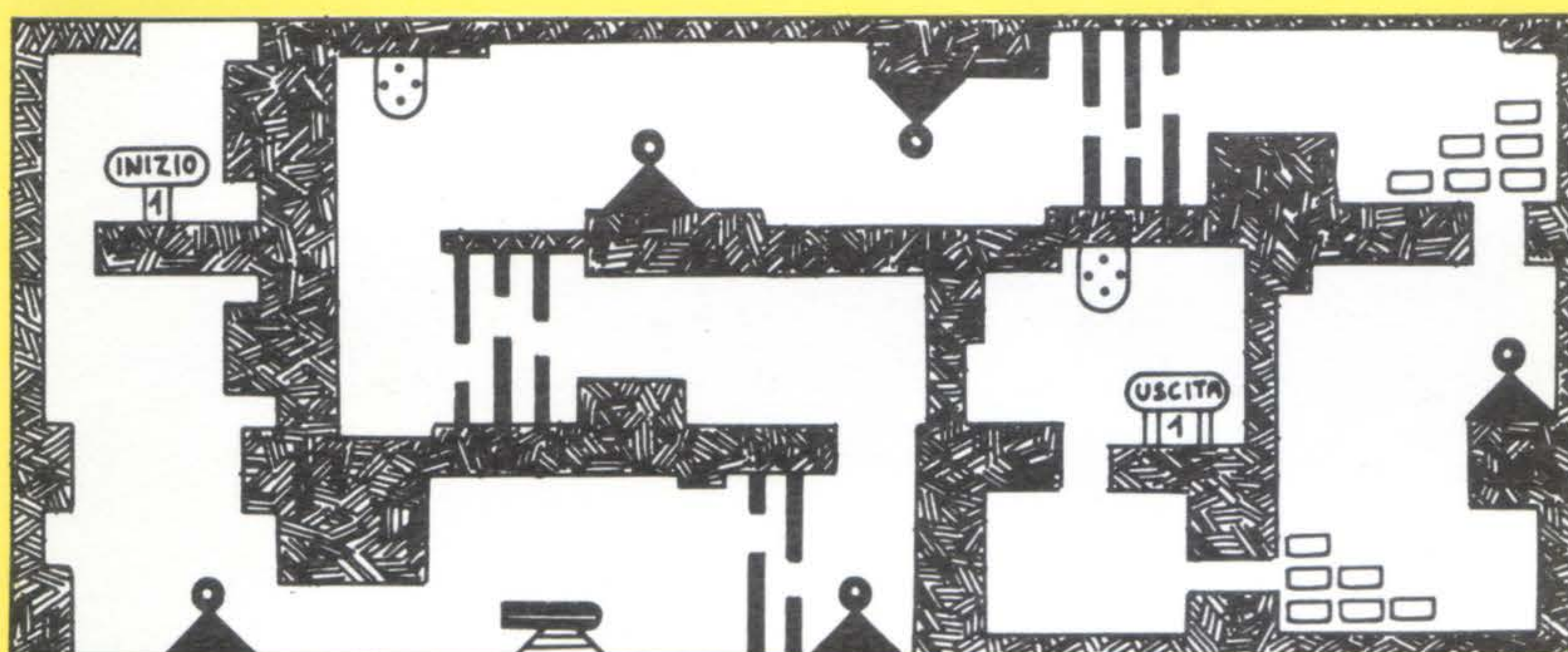
TORRE 7 (THE NASTY ONE)

Salite gli scalini alla vostra destra e cadete sull'ascensore sottostante, passando sulla piattaforma che scompare. Aspettate che l'alieno si sposti verso sinistra, quindi salite al secondo livello; camminate verso destra e lasciatevi cadere dalla piattaforma che scomparirà, quindi saltate a destra, giratevi e saltate a sinistra sopra l'ascensore, salite, giratevi di nuovo verso destra e sparate al blocco, poi andate a sinistra e lasciatevi cadere nell'ascensore. Salite più in alto possibile,

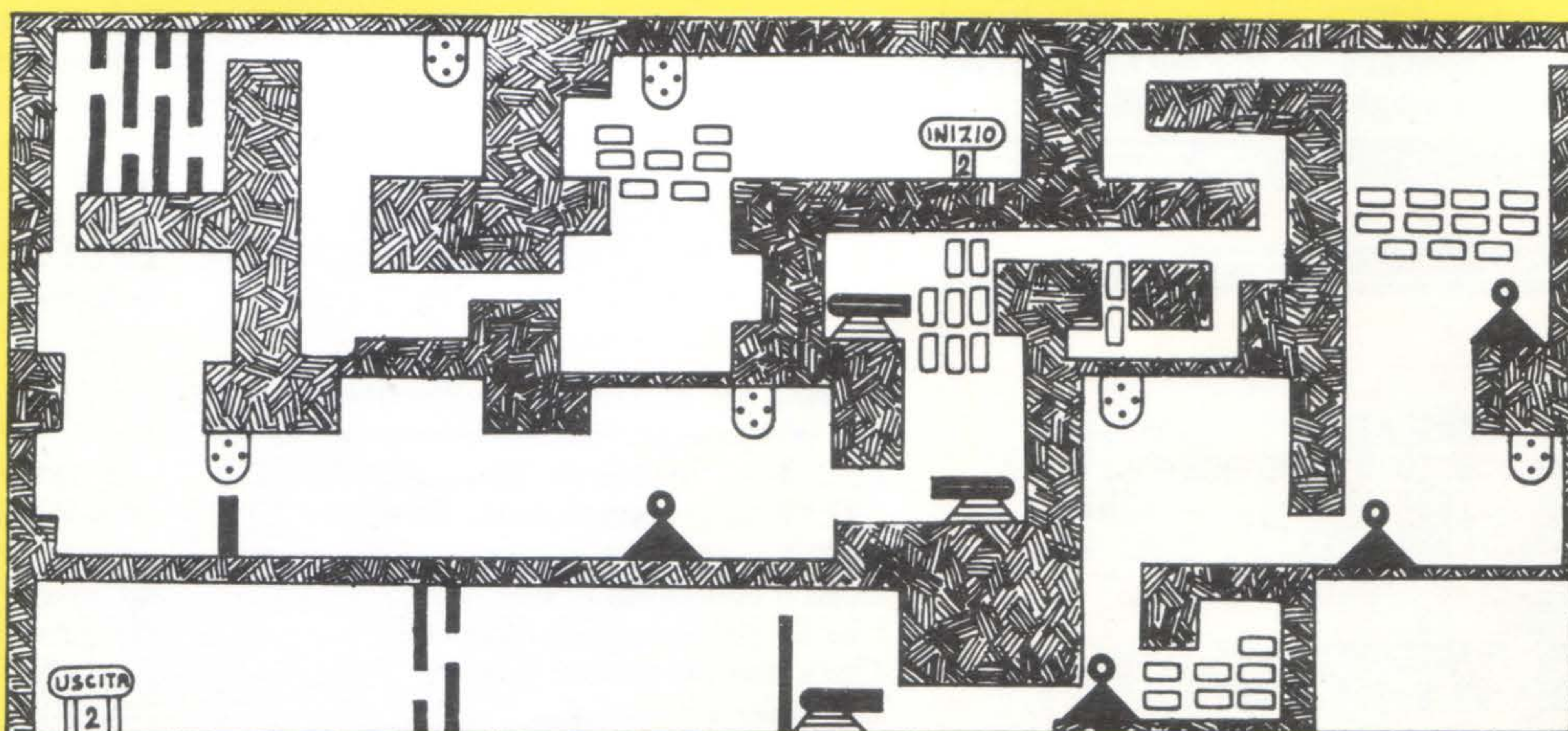
camminate verso destra: precipiterete, ma non preoccupatevi e salite più che potete con l'ascensore che avete sulla sinistra. Ora camminate a destra (se volete potete girarvi a sinistra e sparare al blocco) senza fermarvi mai, colpite i due blocchi e salite con l'ascensore. Andate a destra, salite con l'ascensore, ancora a destra, di nuovo sull'ascensore, ancora a destra e sull'ascensore: appostatevi vicino all'alieno «yo yo» e passategli sotto quando sale, ma fermatevi sulla piattaforma successiva. Dovete partire verso destra appena l'alieno che gira intorno alla torre sbatte contro lo «yo yo» e riparte verso destra: dovete corregli dietro (solo in questo caso!) SALTANDO tutte le piattaforme più basse, arrivare all'ascensore e salire. Passate sotto l'alieno ed andate verso destra. State attenti all'alieno rotante che gira vorticosamente intorno alla torre: l'unico modo per sfuggirgli è camminare appena vi è passato sulla testa e rifugiarsi nelle piattaforme più basse. Arriverete ad un ascensore: salite e passate sotto gli alieni quando salgono. Arrivate fino al quarto ascensore e salite: camminate a destra finché cadrete di sotto, cadete di nuovo a sinistra, riprendete l'ascensore sulla destra ed arriverete nei pressi dei quattro ascensori. Questa volta prendete il terzo, salite ed andate a destra, cadete nel livello sottostante, portatevi nel punto di unione delle ultime due piattaforme e saltate: fate molta attenzione a questo salto perché altrimenti non riuscirete ad atterrare nell'ascensore del livello sottostante. Se tutto è andato ok, salite ed entrate nel tunnel.

TORRE 8 (THE EDGE OF DOOM)

Attendete che gli alieni sulla destra rimbalzino due volte poi scattate, salite con il primo ascensore, andate a sinistra, NON SPARATE ASSOLUTAMENTE alle palle, entrate nel tunnel, uscite, mettetevi sull'unione tra la seconda e la terza piattaforma (contando da destra) e saltate: vi troverete sul blocco lampeggiante. Fate un passettino provocatorio verso destra per attirare una palla in acqua. Quando questa è caduta saltate, giratevi a sinistra, colpite il blocco e cadete sull'ascensore a pelo d'acqua; salite, entrate nel tunnel a sinistra, correte sugli scalini che troverete sulla destra, saltate i buchi (facendo attenzione al primo perché c'è un alieno) tra le piattaforme finché non arrivate ad un ascensore. D'ora in avanti, se sbagliate vi sarà pressoché impossibile tornare in questo punto, perciò è meglio suicidarsi! Salite, saltate a sinistra i tre alieni mentre scendono, uno per volta, quindi raggiungete l'ascensore, sparate al blocco alla vostra sinistra, salite ed entrate nel tunnel. Saltate due volte a sinistra ed entrate nel tunnel, andate a destra e sparate al blocco; saltate a sinistra sull'ascensore e salite. Saltate ancora a sinistra e camminate sulla pila di piattaforme che scompariranno: salite con l'ascensore, camminate a sinistra e sparate al blocco, quindi andate a destra intorno alla torre e lasciatevi cadere, attraverso l'apertura, sull'ascensore (occhio all'alieno). Salite, camminate a destra e cadete un'altra volta: dirigetevi a sinistra, giratevi a destra e sparate al blocco. Salite con l'ascensore, camminate a sinistra sotto gli alieni quando si muovono verso l'alto, entrate nel tunnel. Sparate al blocco sulla destra, andate a sinistra finché vi troverete bloccati: cadete sulla piattaforma a sinistra, saltate a sinistra due volte, sparate al blocco, aspettate che arrivi un alieno che vi sbatta giù (o saltate indietro verso l'ascensore) quindi tornate all'ascensore che avete appena liberato dal blocco, salite ed entrate in un tunnel... Sì, soltanto uno dei quattro tunnel è l'uscita! Sapete qual è, per antonomasia, il numero perfetto? Sì? Allora avete terminato il fantastico «Nebulus»! ■

CYB

Ecco la mappa dei primi tre livelli di Cybernoid, uno dei migliori shoot'em up apparsi per Amiga. Originariamente scritto e sviluppato per l'altrettanto glorioso Sinclair ZX Spectrum dall'eccellente programmatore italo-inglese Raffaele Cecco, ottenne un grandissimo successo, tanto da essere considerato lo State Of Art per i computer ad 8 bit. La versione Amiga è davvero ottima sotto il profilo grafico e della giocabilità anche se, sinceramente, arrivare alla fine anche solo del primo quadro è un'impresa ardua. Per questo motivo abbiamo tracciato per voi lo schema dei primi tre livelli: si è tralasciato di evidenziare tutti quegli oggetti che non costituiscono un pericolo per voi, come ad esempio quei magnifici vulcani, segnalando invece l'ubicazione dei mostri verdi, che si possono distruggere con le normali bombe o con un Seeker; oppure le semisfere, attaccate quasi sempre alla parete superiore, indistruttibili con i normali armamenti, che periodicamente aprono una finestrella e lanciano micidiali palline bianche; o anche i mega cannoni, anch'essi invulnerabili, appostati strategicamente nei punti più «caldi» del percorso.

ERNOID

Infine, saprete dove trovare le numerosissime barriere, veramente ardue da superare poiché il passaggio tra una colonna e l'altra va cronometrato al centesimo di secondo.
Ricordate che per cambiare armamento è sufficiente premere i tasti funzione, ma tenete sempre d'occhio la scorta che avrete a disposizione, visualizzata nella finestrella in alto, che porta anche il nome dell'arma attuale. Ecco la corrispondenza dei tasti:

F1 = bombe
F2 = mine
F3 = scudi
F4 = palline (bounce)
F5 = seeker
SPAZIO = pausa (ogni tanto è necessaria!)

Nella mappa noterete in più punti una serie di mattoncini rettangolari che ostruiscono sempre il vostro passaggio: per distruggerli è sovente necessario ricorrere alle palline oppure, quando ve li trovate di fronte, è sufficiente sparare loro contro. L'arma indubbiamente più efficace è possibile la troviate in giro simboleggiata da una piccola sfera grigia (molto simile alle mine): una volta che ve ne sarete impadroniti inizierà a girarvi intorno distruggendo qualsiasi cosa le capiterà a tiro. Potrete accumularne al massimo tre e le perderete appena vi colpiranno: cercate di sfruttarle al meglio, perché semplificano molto l'avventura.
Ultimo consiglio: prima di addentrarvi nel labirinto, controllate sulla mappa i punti dai quali entrate, segnalati con INIZIO, e la piattaforma d'uscita che dovrete raggiungere, simboleggiata da USCITA.

SUGGERIMENTI E TRUCCHI VARI

a cura di GIULIO BONIFAZI

Questo batch file permette di operare una scelta fra varie opzioni; esso sfrutta la possibilità che ha l'AmigaDOS di richiamare procedure differenti assegnando ad esse un nome. I comandi usati in questo caso sono SKIP e LAB: il primo (analogo al GOTO del Basic) indica di «saltare» ad una procedura il cui nome è preceduto dalla LAB (Label, cioè etichetta). Ecco un esempio: esso è direttamente eseguibile con
EXECUTE ESEMPIO_UNO

Ovviamente, nel caso lo voleste usare dovrete sostituire i comandi di comodo con quelli che veramente vi servono. Il trucchetto in questo caso è rappresentato dall'uso del solito punto di domanda, che ferma l'esecuzione di un batch file fino a che non si immette qualcosa da tastiera.

```
Esempio Uno
1> type esempio_uno

FAILAT 11 ;eleva la soglia di errore in caso di immissioni sbagliate.
ECHO "Che procedura vuoi eseguire? Uno/U Due/D Tre/T"
SKIP > NIL: ?
LAB U
LAB UNO
ECHO "Procedura numero Uno" ;qui va inserita la procedura numero 1.
SKIP Fine
LAB D
LAB DUE
ECHO "Procedura numero Due" ;qui va la numero 2.
SKIP Fine
LAB T
LAB TRE
ECHO "Procedura numero Tre" ;e qui la 3, e cosi' via.
LAB FINE
ECHO "Ciaociao da Amiga_Byte!!"


1> 1>
```

Provate a battere queste due righe di Basic ed udrete un nuovo messaggio nascosto nel WCS (in pratica nella ROM che provvede al bootstrap del Kickstart nel 1000) dai maghi progettisti di Amiga. È ESSENZIALE che nel vostro dischetto di Workbench siano presenti il NARRATOR. DEVICE nella directory Devs e la TRANSLATOR.LIBRARY nella directory Libs, pena un bel messaggio di errore «Illegal function call». Inutile dire che dovete digitare attentamente il listato per sentire e vedere quest'ultimo messaggio.

```
df1:guru_parlante
LIST

CLS
s$= TRANSLATE$ (""):SAY (s$)
FOR i=0 TO 8:READ voce%(i):NEXT i
FOR i=16281592& TO 16281632&
s$=s$+CHR$(PEEK(i)):NEXT i
s$=s$+"!":LOCATE 11,18
PRINT  s$
SAY TRANSLATE$ (s$),voce%
DATA 65,0,150,0,20078,64,4,0,0
```

Tutti gli utilizzatori dell'ottimo «LPD Writer» gradiranno queste poche righe. Modificando il file LPDWRITER. CONFIG (presente nella directory S) è possibile agire su una serie di parametri. Ecco il contenuto di tale file:
' LPD Writer configuration file.
Open new document: Yes
Zoom documents: Yes
Function keys: Yes
Interlace display: No
Monochrome display: No
Load help: Yes
Always display file list: No
Dictionary file is "SYS:LPD Dictionary"
User dictionary file is "DF1:User Dictionary"
Document directory is "DF1:"
Tabs starting at 6 every 5

Lavorate sempre su di una copia del programma; caricate quindi questo file con lo stesso LPD, inserite dove desiderate gli YES ed i NO, modificate anche i path del disco (settato per default su DF1:), salvate, poi «rebootate» e verificate le vostre modifiche.

Avrete notato che qualsiasi finestra del Workbench, o una finestra CLI, aperte con dimensioni «di default», possono essere rimpicciolite solo fino ad una dimensione minima di 120 per 50 pixel. Aprendo invece le finestre da CLI, utilizzando il CON: Device e dando come parametri dimensioni più piccole di quelle ci-

tate, è possibile in seguito ridurre la finestra alle dimensioni minime, cioè ad 1 per 1 pixel. Chiaramente, una finestra di queste dimensioni è invisibile per cui, se volete fare un esperimento, ricordatevi di farla aprire con le coordinate del vertice superiore sinistro uguali a zero, altrimenti rischiate di non trovarla più!

Provate allora a digitare:

NEWCLI "CON:0/0/1/1/AMIGA_BYTE"

quindi portate il mouse nell'angolo in alto a sinistra e trascinatelo in basso a destra con il tasto sinistro premuto; clickate nella finestra e battete RETURN per ottenere il prompt.

Molte lettere giunte in redazione ci chiedono se è possibile accedere dal basic ai comandi del Dos (i soliti Dir, List, Type etc.) e se esiste un modo per creare una Shell, un modo cioè di uscire in Cli, lanciare un programma, quindi tornare in ambiente basic. Fino ad oggi abbiamo dovuto rispondere che non era possibile niente di tutto questo, perché l'Amiga Basic non prevedeva alcuna soluzione. Usando questa breve subroutine, che abbiamo chiamato proprio CLI, è ora finalmente possibile lanciare QUALSIASI comando o programma come se foste nel vero Cli. Cercate di non cadere dalla poltrona leggendo questa favolosa notizia e pensate invece alle nuove prospettive che vi si aprono: volete visualizzare un'immagine con il programma Show? Basta fare così:

CLI ("c/show nome_dell'immagine")

o ancora meglio:

CLI ("c/run c/show nome_dell'immagine")

supponendo che il comando show si trovi nella directory C. Il succo della nostra routine è nella funzione Execute, che provvede ad interpretare la stringa di comando ed a chiamare le apposite routine Dos. Ricordiamo che potete invocare qualsiasi comando, anche quelli più complessi come:

CLI ("type AmigaByte.txt opt n to ram:")
CLI ("sys:copy sys:c/load df1:utility")

Come dimostrazione, abbiamo inserito un paio di righe che simulano il prompt da Cli, ovviamente eliminabili dato che non fanno parte della suboroutine vera e propria definita più avanti; inoltre, i più sfaticati tra voi troveranno il listatino già pronto nel cassetto del Basic sul dischetto allegato a questo stesso fascicolo.

```
Cli da basic
PRINT  "Sto caricando le librerie"
DECLARE FUNCTION xOpen& LIBRARY
DECLARE FUNCTION execute% LIBRARY
LIBRARY "dos.library"
main:
          INPUT "1> ",a$
          CLI a$
       IF codice.errore%<>0 THEN
       PRINT  "Errore  ";codice.errore%
       ELSE
       GOTO main
       END IF
       LIBRARY CLOSE
END

SUB CLI (command$) STATIC
SHARED codice.errore%
lavo$= command$+CHR$(0)
contatore%=0
file.appoggio$ = "ram:cli.appo"
out$=file.appoggio$+CHR$(0)
  puntatore& = xOpen& (SADD(out$),1006)
    IF puntatore& = 0 THEN
    codice.errore%=1
    BEEP
    EXIT SUB
    END IF
  follow% = execute% (SADD(lavo$),0,puntatore&)
    IF follow% = false THEN
    codice.errore%=2
    BEEP
    EXIT SUB
    END IF
        CALL xClose(puntatore&)
        testo%=PEEKW(WINDOW(8)+58)
        altezza.finestra% = PEEKW(WINDOW(7)+10)-11
        linee% = INT(altezza.finestra%/testo%)-3
        OPEN file.appoggio$ FOR INPUT AS 1
  WHILE (EOF(1)=0)
        INPUT#1,reader$
        PRINT  reader$
        contatore%=contatore%+1
     IF contatore%>linee% THEN
        contatore%=0
        PRINT  "<<<PREMI UN TASTO PER CONTINUARE>>>"
;
        WHILE INKEY$ ="" : WEND
        PRINT
     END IF

  WEND

  CLOSE 1
  KILL file.appoggio$
 END SUB

1> █
```

Non tutti sono esperti del Dos di Amiga, perciò tornerà utile sapere come sfruttare la gestione di batch file per crearsi un piccolo printer spooler. Precisiamo innanzitutto che non è un vero printer spooler (cioè un buffer riservato ai dati da inviare alla stampante) ma che si tratta di un piccolo ma valido trucchetto: non facciamo altro, infatti, che mandare in multitasking il computer con un batch file.

Questo vi permetterà di mandare un file in stampa e di continuare a lavorare su altre cose. Digitate quindi:

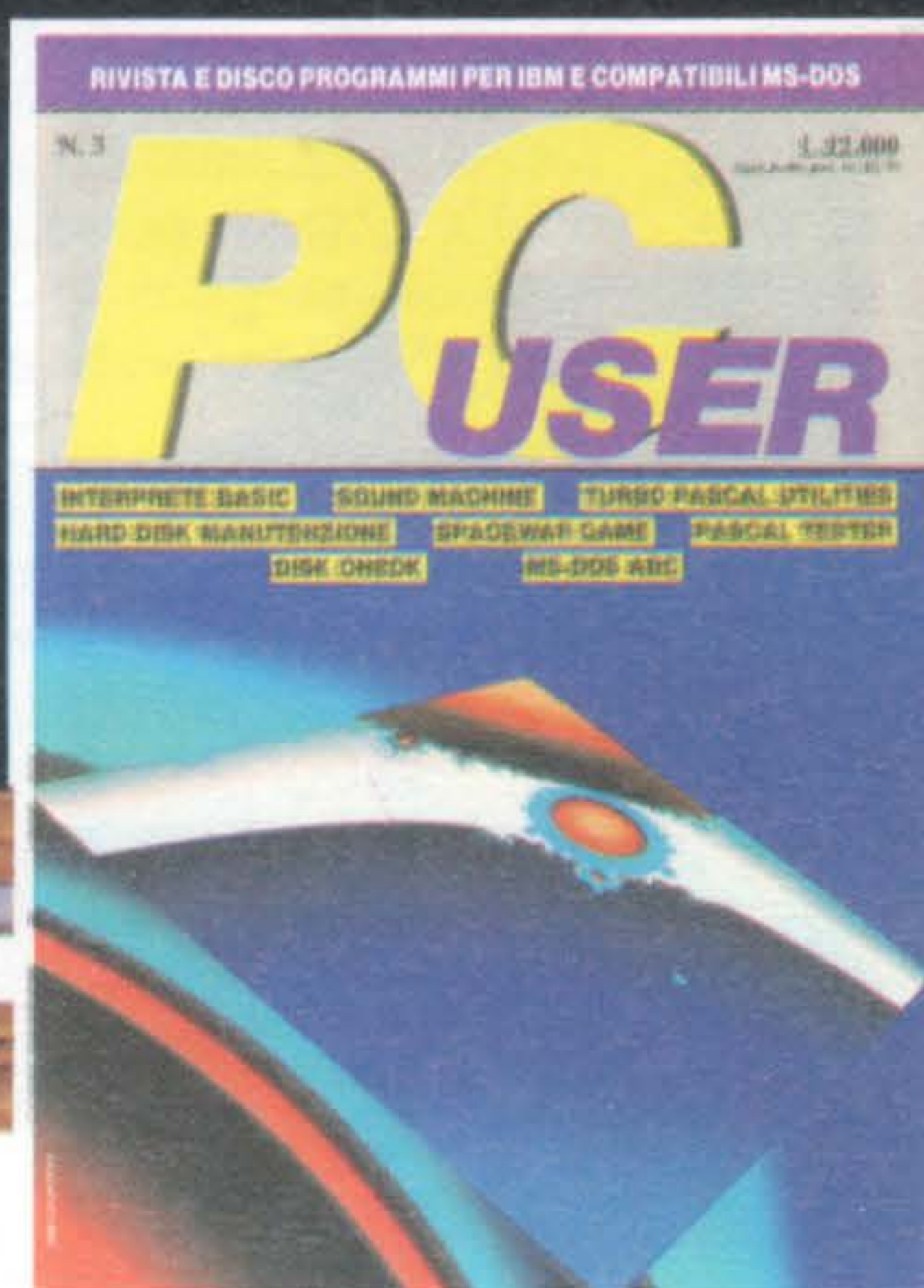
```
Printer Spooler

.KEY NOMEFILE/A,TIPO ;riceve i parametri,di cui il primo obbligatorio
IF NOT EXISTS <NOMEFILE> ;controlla la presenza del file
ECHO "File non trovato"
QUIT ;in questo caso finisce qui
ELSE ;altrimenti...
COPY <NOMEFILE> to RAM:<NOMEFILE>
IF "<TIPO>" EQ "ESA"  ; stampa esadecimale ?
RUN > NIL: TYPE RAM:<NOMEFILE> TO PRT: OPT H ;stampa esadecimale
ELSE ;oppure...
RUN > NIL: TYPE RAM:<NOMEFILE> TO PRT:        ;stampa normale
ENDIF
DELETE RAM:<NOMEFILE> ;libera la memoria
ENDIF
ECHO "Sto stampando..." ;messaggio di stampa
QUIT
;     digitatate EXECUTE spol nome.del.file ESA
;     se NON volete la stampa esadecimale
;     togliete l'opzione ESA in fondo alla linea.
1> 1> █
```

Ottimo suggerimento per spogliare immediatamente le due fanciulle protagoniste del famoso «Strip Poker II» della ANCO: caricate il vostro Workbench, indi inserite nel drive esterno (o in quello interno dopo aver copiato i comandi più usati in ram) il dischetto del gioco. Digitate adesso DIR SAM: e vedrete apparire sei file chiamati SAM1.CP, SAM2.CP e così via fino a SAM6.CP. Ora non dovete far altro che usare il comando RENAME e modificare il nome di SAM6.CP in PIPPO.CP (chiaramente un nome di comodo!) e SAM1.CP in SAM6.CP:

RENAME SAM/SAM6.CP AS SAM/PIPPO.CP
RENAME SAM/SAM1.CP AS SAM/SAM6.CP

Stesso lavoro per l'altra directory, contenente le immagini della seconda ragazza, chiamata DONNA: in questo caso dovrete digitare:

RENAME DONNA/DONNA6.CP AS DONNA/PIPPO2.CP
RENAME DONNA/DONNA1.CP AS DONNA/DONNA6.CP

Vi state chiedendo cosa abbiamo combinato? Niente, abbiamo solo dato alla prima immagine, quella che normalmente raffigura la donna tutta vestita, il nome dell'ultima! Un bel grazie a Pierangelo.

LA PIÙ COMPLETA RIVISTA DI HARDWARE

IL MASSIMO PER GLI UTENTI MSDOS con disco programmi

PER COMMODORE 64 e 128

IL TOP PER IL TUO MSX

Dieci super programmi e una rivista sempre aggiornata e completa.